AMMAG

TOUT POUR VOTRE AMSTRAD

VOTRE AMSTRAD EN FÊTE

DANS LA HOTTE accessoires et compilations-jeux

NOUVEAUX JEUX

Emmanuelle, Cybernoïd II, Purple Saturn Day, Titan, Puffy's Saga, Crazy Cars II, Artura, A 320, Galactic Conqueror, 944 Turbo Cup.

M 1157 - 41 - 20,00 F

3791157020009 00410

N°41 — DÉCEMBRE 1988 — 20 F

BELGIQUE : 145 FB — SUISSE : 8 FS — CANADA : 5,50 $ CAN

"Allo, allo... Ici la Terre... J'appelle fusée lunaire... " Pas de réponse...

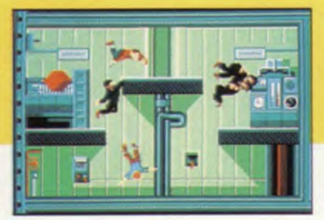




TINTIN SUR LA LUNE









"Allo, station de contrôle ? Ici fusée lunaire, c'est Tintin qui vous parle. Je viens de reprendre connaissance. Tout semble normal, nous reprenons le contrôle de la fusée."

Aux commandes de la fusée, avec Tintin et ses compagnons, vous allez revivre "la plus étonnante aventure que le monde ait connue" jusqu'alors : le premier voyage sur la Lune.

Réussirez-vous à piloter la fusée rouge et blanche dans l'espace et à guider son alunissage ? Arriverez-vous à capturer le Colonel Jorgen, le traître qui a décidé de saboter l'expédition ? Pourrez-vous trouver les commandes qui rétablissent la pesanteur normale, alors que vous flottez et rebondissez un peu partout dans la fusée ? Parviendrez-vous à désamorcer les bombes à retardement et à libérer vos compagnons pour enfin sortir de la fusée et faire le premier pas sur la Lune ? Tout cela, vous le saurez très bientôt en jouant avec Tintin sur la Lune, le premier jeu sur micro d'après les albums de Hergé...

Avant Amstrong, il y a eu Tintin et peut-être que maintenant il y aura... vous !

Disponible sur : **AMIGA, AMSTRAD, THOMSON, ATARI ST sur 2 disquettes.**

Pour de plus amples renseignements, coupez et renvoyez ce bon dès aujourd'hui à l'adresse suivante :

INFOGRAMES
84, rue du 1er-Mars-1943
69628 VILLEURBANNE
CEDEX

INFOGRAMES TINTIN SUR LA LUNE Collection TINTIN

Nom

Adresse

Ville

Machine : K7 ☐ DK ☐

INFOGRAMES

SOMMAIRE N°41 DECEMBRE 1988

Am-Mag Actualités

Toute l'actualité de la micro qui bouge 6

Jeux

Prochainement sur vos écrans 9

Avant-Première

Crazy Cars 14
Galatic Conqueror 14
Puffy's Saga 101
Purple Saturn Day 28

Tests

Maxi Bourse 12
Collection Sulitzer 13
Supersport 16
Alternative World Games 37
Daley Thompson's Olympic Challenge 17
Emmanuelle 18
Road Blaster 20
A320 21
Chess Worker 22
Game Over II 36
944 Turbo Cup 44
Artura 92
The Train 92
Nebulus 100
Titan 116
Cybernoïd 2 117

Help

Nebulus 86
Freddy Hardest 87
The Vindicator 88
garanties des pokes 89

Programmation

Dix par dix 24, 25

Initiation :

Les cours du professeur Ali Gator 32
Tri 48

Listing du mois

Combat 38



Am Pro

Des images pour le PC 94
Actualités 98

Encore Plus

Améliorez votre PCW 8256 103

A la Une

Des cadeaux cent pour cent Amstrad CPC 126

Dossier

Dans le labyrinthe des compilations 118



EDITO

LE CPC EN HABITS DE FETES

Amstrad continue à étendre son empire sur toute l'électronique grand-public.
A l'occasion des festivités de cette fin d'année 1988, beaucoup de cadeaux (téléviseur, magnéto-scope et ordinateur) porteront la marque Amstrad.
Nous avons consacré ce numéro de fête à habiller notre CPC préféré des plus beaux et plus utiles ornements. Périphériques , accessoires et logiciels adaptés à chaque usage sont rassemblés dans la hotte de notre Père Noël décidément très "high tech".
Le joueur, privilégié dans ce numéro (Noël oblige), trouvera une foule de nouveautés passées au crible de nos testeurs, ainsi qu'un dossier compilation qui -nous le souhaitons- l'aidera dans ses choix.
Bidouilleur, programmeur, éditeur en herbe, musicien -et on en passe!- chacun devrait, dans ce numéro de fêtes, trouver son bonheur.

La Rédaction

AM-MAG est édité par LASER PRESSE SA, 5-7, rue de l'Amiral Courbet - 94160 Saint-Mandé. Directeur de la publication : Jean Kaminsky
REDACTION. Directeur de la rédaction : Jacques Eltabet. **Rédacteur en chef adjoint** : Xavier Frigara. **Secrétaires de rédaction** : Suan Ajirent, Gaëlle Pillot. **Chefs de rubriques** : Bernard Jolivalt (informations générales, reportage), Jean-Michel Maman (jeux), Jean-Claude Paulin (programmation et technique). **Ont collaboré à ce numéro** : Sébastien Ajaxa, Jean-Pierre Boghossian, Guillaume Courtois, Martial Le Guen, Christian Roux.
Couverture : Didier Crété. **Illustrations intérieures** : Elysbeth Anderson, Mokeït.
FABRICATION. Directeur de la fabrication : Jean-Jacques Galmiche. **Maquettistes** : Alain Lamargot (conception), Thierry Martinez, Laurence Floquet. **Montage et photogravure** : Jean-Baptiste Ballériaud, Michel Lhopitault.
ADMINISTRATION. Marketing : Iain Christie. **Diffusion** : Bertrand Desroches. **Abonnements** : Martine Lapierre au (1) 43.98.01.71. **Comptabilité** : Sylvie Kaminsky.
REGIE PUBLICITAIRE : NEO-MEDIA, 5-7, rue de l'Amiral Courbet - 94160 Saint-Mandé. Tél.: (1) 43.98.22.22.
Chefs de publicité : Thierry Cagnion, Alain Boar (revendeurs), Michel Sarfati. **Assistante de publicité** : Mick Deret.
Commission paritaire : en cours. **Dépôt légal** : 4e trimestre 1988. **Photocomposition** : Composcopie. **Impression** : La Haye-les-Mureaux, SNIL, Tima-Roto.
AM-MAG est une publication strictement indépendante de la société Amstrad. Ce numéro comporte un encart d'abonnement non folioté.

LA MACHINE DE COMBAT LA PLUS MECH



THUNDERBLADE™

Cramponnez-vous et démêlez vos idées pour le voyage de votre vie aux commandes de l'Hélicoptère le plus sophistiqué que les spécialistes en armements aient pu concevoir – dominez le chasseur le plus rapide, et détruisez les navires de guerre les plus dangereux avec votre puissance de feu supérieure.

Traversez la silhouette de la ville des gratte-ciel et améliorez vos techniques pour les combats qui vous attendent. Plongez dans la mer pour commencer une bataille épique avec un immense navire de guerre à blindage lourd. Puis courez vite à la fusillade de la gorge rocheuse et des forêts denses et, à travers ce labyrinthe fortifie, négociez soigneusement votre chemin avec de piqués et de planés qui éprouveront votre habilité au vol jusqu'à la limite.

Vous percez bravement le ciel en rugissant, détruisant

CBM 64/128 cassette et disquette, **SPECTRUM 48/128K** cassette et disquette **ATARI ST** disquette,

ANTE QUI AIT JAMAIS ENVAHI LES CIEUX...

0.1

...r Blade™

REVENDEURS!
BENEFICIEZ DE CONDITIONS EXCEPTIONNELLES
POUR LA FIN DE L'ANNEE : COMMANDEZ DIRECTEMENT
CHEZ L'EDITEUR : SFMI 92 94 36 00
BP 114 06561 VALBONNE SOPHIA ANTIPOLIS

les navires de guerre ennemis, les chars blindés, les chasseurs – tout en évitant les missiles exocet à tête chercheuse, vous passez par les dangereuses installations de pétrole pour atteindre votre objectif final – le terrible croiseur de combat APACHE. L'action ne se termine que lorsque vous émergez, victorieux, l'Artilleur d'Or, maître de la machine la plus méchante que le ciel ait vue.

U.S. Gold (France) S.A.R.L., B.P.3 Zac de Mousquettes, 06740 Châteauneuf de Grasse.



U.S. GOLD

Écrans tirés de versions différentes.



AMSTRAD CPC cassette et disquette AMIGA disquette, IBM PC & COMPATIBLES disquette

AMMAG actualités

Le télécopieur est un mariage entre une photocopieuse et un modem. Un document (lettre, contrat, imprimé, etc.) peut être reproduit instantanément à l'autre bout du monde. Ce marché tout neuf ne pouvait laisser Amstrad indifférent et déjà, des rumeurs circulent. Ainsi, Amstrad lancerait un télécopieur fin janvier 1989. Son prix serait évidemment très attractif, de l'ordre de 695 £ (7 000 F environ).
Computer Trade Weekly, un

AMSTRAD, BIENTOT DE NOUVEAUX PRODUITS ?

hebdomadaire britannique, a directement posé la question au siège de la société. « Il y a effectivement eu beaucoup de spéculations au sujet du prochain produit Amstrad, du téléphone de voiture au télécopieur portable. Nous avons pour principe de ne jamais dévoiler nos projets afin de nous prémunir de la concurrence. L'annonce d'un produit nouveau sera faite en temps voulu. Les rumeurs au sujet d'un télécopieur à 695 £ nous semblent un peu prématurées. »
Comme il n'y a pas de fumée sans feu, de nombreux fabricants de télécopieurs songent à réviser sérieusement leurs prix. En Grande-Bretagne, le prix de ces machines se situe autour des 1000 £. Inutile de préciser que si Amstrad arrive avec ses modèles 30 % moins chers, ça fera mal !
Amstrad, d'après une autre rumeur, préparerait un camescope. Alan Michael Sugar aurait laissé entendre que sa firme développerait un produit qui l'amènerait à occuper un marché nouveau. Télécopie ou camescope ? Les paris sont ouverts...

PC 200: LA CHARRUE AVANT LES BOEUFS

Amstrad a réuni une dizaine d'éditeurs de softs (US Gold, Ocean, Virgin/Mastertronic, Elite, Mirrorsoft, MicroProse, Martech, etc...) afin de doter en jeux le PC 200 Sinclair. Lancé en Angleterre, il devrait être disponible en Allemagne courant janvier.

Les éditeurs ont fraîchement accueilli la nouvelle bécane. L'idée d'Amstrad de lancer des jeux sur disquette 3"1/2 à 100 F n'a pas soulevé un enthousiasme délirant. Rod Cousens, patron de Mediagenic, a déclaré au journal CTW: *"S'ils veulent un produit capable de tirer parti au maximum des possibilités de la machine, il faudra que le prix de vente soit en conséquence."*
Amstrad proposa alors aux éditeurs de s'unir afin d'acheter des disquettes vierges en vrac. Réaction des intéressés: que chacun se débrouille! Amstrad proposa alors d'acheter des disquettes. Payée 1.30 £, ils les obtiennent à 0,30 £: une affaire!
Puis Amstrad s'est lamenté sur la pauvreté du catalogue des softs destinés au PC.
Paula Byrne, directrice de Telecomsoft, ne s'est pas gênée pour dire ce qu'elle pensait: *"Ils n'ont pas arrêté de nous faire la morale, de nous dire ce que nous devions faire et comment. nous y prendre. Nous, on a répondu que c'était à eux de vendre leurs machines et que nous, on suivrait."*
Amstrad n'envisage pas de placer des masses de Sinclair PC 200 d'ici Noël, mais les ventes décolleraient en 1989. Les éditeurs seraient un peu plus enclins à conçevoir des méga-softs à mini-prix...

AMIGA CONSOLES ATARI

Une console fabriquée par Commodore serait à l'étude aux Etats-Unis. L'idée premiè-re était de transformer un C64 mais l'arrivée en force de consoles 16-bits a entrainé une révision du projet. Ce serait un AMIGA revu et corrigé qui verrait le jour dans une année, probablement lors du Consumer Electronics Show de 1990.
Les dirigeants de Commodore se tâtent encore avant d'offici-aliser ce lancement. L'Amiga est en effet présenté comme une machine multi-usage dont le jeu ne serait qu'une des facettes.
Commodore, qui a bien du mal à positionner l'Amiga 2000 en tant qu'ordinateur profession-nel est un peu inquiet de l'étiquette "loisir" rattachée à la console, gênante pour son image de marque.
ATARI, de son côté, prépare pour le mois d'août une console 16-bits qui serait vendue à moins de 100 livres en Angleterre, soit environ 1.000 F chez nous. Les jeux seraient livrés sur cartouche et coûteraient dans les 200 F.

La station Amstrad

Annoncée à grand renfort de publicité, la station Amstrad vient d'arriver chez les revendeurs. Quelques menues pépites au sommet d'une pièce montée, le torticolis est assuré à brève échéance.

Ressorts et bout de ficelle

La photo publicitaire laisse songeur car le moniteur CTM

mentation 5 volts.
Lorsque le clavier est branché, c'est une véritable casté centrale... Du coup, Amstrad invente le CPC sur amortisseurs. Le câble d'alimentation du tuner traîne alors lamentablement sur le clavier. Le meuble est en aggloméré de 15 mm, d'où un manque de robustesse flagrant. Le joystick fourni étant un modèle à ventouses, la frénésie des radio GO ou PO.
De solides équerres seront elles aussi les bienvenues pour assurer la stabilité et la sécurité du meuble. Reste le pack de jeux : *Arkanoïd, Batman, Top Gun ou Crazy Cars* — parmi les quinze softs proposés — ont fait leur temps. Océan a récupéré les hits d'I-

ripéties douanières avaient retardé sa diffusion (cf. *Am-Mag* n°40).
Nous nous sommes empressés de monter le meuble et de placer le tuner TV et le radio-réveil comme le suggère la publicité vue dans de nombreux medias : le moniteur d'un côté, les accessoires de l'autre. Quelques déconvenues nous attendaient et pas des moindres.
En effet, il est impossible de brancher le tuner TV au moniteur car le câble d'alimentation est bien trop court. La notice du matériel indique que tous les éléments doivent être superposés. Ce que nous avons fait. L'écran culmine alors au 644 d'un modèle récent n'est branché à rien. La prise jack en facade est vacante et l'on rechercherait vainement le câble vidéo et celui de l'alicade de filasse qui déferle du moniteur, escamotant complètement l'affichage de l'heure ! Les fils "téléphone" sont tendus au point de soulever l'unijoueurs aura tôt fait de rendre le mobilier branlant (déjà assez instable à l'origine). Voir le pesant moniteur chahuté comme navire en tempête laisse craindre le pire...

Arnakoïd ?

Tuner et radio-réveil sont séduisants. Toutes les chaînes sont accessibles, même si la sélection se fait avec un bouton bien archaïque. A moins de placer la station près d'une prise télé, une antenne intérieure sera indispensable, ainsi qu'un cordon rallonge. Parfois, il faudra orienter tout le fourbi afin d'optimiser la réception magine, de Titus, et d'autres encore pour leur redonner une seconde vie.
Reste, si la télévision vous tente vraiment, la solution qui consiste à n'acquérir qu'un tuner. Tetran importe un modèle italien Pal/Secam avec seize chaînes programmables et la possibilité d'une télécommande pour les sélectionner. Pour passer du mode CPC en mode tuner, il subsiste un câble à déplacer. Le prix est plus élevé (**1190 F** sans télécommande, **1690 F** avec), mais la qualité est au rendez-vous.

LE GUIDE DES JEUX

Plus de 500 jeux sur CPC, PC ou PCW ont été recensé dans cette véritable anthologie du soft. Si vous avez encore quelques hésitations sur la façon de composer votre (longue) liste de Noël, n'attendez plus: ce guide indispensable vous attend chez votre marchand de journaux. Son prix? 25F.

Ça bouge dans la micro !

Afin de mieux mener l'haletante poursuite de l'information, nous nous en sommes donné les moyens : Joël Pascal, qui a déjà collaboré à Détective et au *Washington Post*, sera désormais à la tête, au côté des autres enquêteurs, de cette rubrique d'actualité.

Microïds se diversifie

Après s'être fait un nom dans les jeux simulation de (*Grand Prix 500, Quads, Superski*...), Microïds aborde le monde professionnel avec un simulateur de conduite automobile réalisé à la demande d'un grand constructeur. La jeune société (fondée en 1985) a aussi créé un département S.S.I.I. (Société de Service et d'Ingénierie Informatique) destiné à faire des programmes "sur mesure" pour des entreprises ou à adapter au marché français des créations étrangères.
Aux Etats-Unis, la distribution des produits Microïds a été confiée à Broderbund. Afin de mieux coller à l'esprit américain ; les titres des jeux et les emballages ont été modifiés : *Grand Prix 500 cc* devient *Superbike Challenge* (la moto, du coup, devient une 1000 cc) et *Superski* est rebaptisé *Downhill Challenge*.
Des accords permettront aussi à Microïds de profiter de l'imagination débordante des scénaristes de Broderbund pour des jeux futurs.
Plus proche, Microïds propose pour les fêtes une compilation de choc puisqu'il s'agit de *Quad, Grand Prix 500 et Superski*.

LORICIELS ENCLENCHE LE TURBO



Au cours d'une mini-conférence de presse tenue sur le stand Loriciels d'Amstrad Expo, Laurant Weill a annoncé l'ouverture d'une unité de création à Grenoble. Après Annecy, il s'agit du second bureau en province de cet éditeur décidé à jouer la carte de la décentralisation.
Loriciels lance aussi sa propre console. L'éditeur se chargera de fournir les jeux, Noë Technologies s'occupant essentiellement du hard. Pour l'année à venir, 8 000 consoles seraient installées. *Space Racer* et *Turbo Cup* seront les premiers softs à descendre au bistrot.
La console Turbo Cup qui se trouvait à côté de la Porsche de René Metge sur le stand d'Amstrad Expo était un prototype abritant un Amiga 500. Les versions définitives seront plus élaborées, avec plus de mémoire et davantage de couleurs. Son prix de vente serait de l'ordre de 12 000 F seulement et l'entretien allégé au maximum puisqu'il n'y aurait ni carte ni Eprom à changer.
Loriciels s'occupera aussi de la gestion du bureau de Broderbund en France. Cette importante société américaine — distribuant déjà Microïds aux Etats-Unis — compte utiliser notre pays joli comme plate-forme afin d'étendre ses activités en Europe.

FIL SUR LA TOUCHE

Mise hors jeu, l'équipe de Fil (80 employés) continue à travailler sous le haut contrôle d'un l'Administrateur judici-aire. Celui-ci observe l'entre-prise pendant la période de redressement judiciaire et étudie les diverses proposi-tions de reprise partielle ou totale qui lui sont faites actuellement.
Des décisions devraient inter-venir dès le début du mois de décembre 1988. Il semble que si des repreneurs existent il ne pourrait être question d'une solution globale de continua-tion de l'intégralité de l'activité de Fil.

EPYX-INFOGRAMES: LA FUSION



Gill Freeman et Bruno Bonnell scellent les destinées d'Epyx et d'Infogrames.

Le 10 novembre dernier, Infogrames a annoncé sa fusion avec Epyx, le géant américain du soft. Le but de l'opération, prendre 10 % du marché mondial du loisir basé sur les hautes technologies. Un pari audacieux que le duo Infogrames/Epyx pourrait bien gagner !

A l'horizon 1991, Infogrames/Epyx espère bien atteindre le milliard de francs de chiffre d'affaire. Les deux ans à venir devraient être des années fastes propices à l'éclosion de nouveaux marchés. Des technologies d'avant-garde seront développées, notamment le CD-Rom et la vidéo interactive. Infogrames (qui regroupe Cobra-Soft et qui détient la totalité du capital d'Ere Informatique) compte bien s'implanter en force sur ces créneaux d'avenir.

La tâche n'est pas aisée du fait de l'absence d'un standard européen : claviers Azerty et Qwerty, signaux SECAM et PAL ont, par le passé, découragé les Américains qui estiment que le marché européen est peu stable. Aux Etats-Unis, le PC tient lieu de norme, suivi de près par Apple. Les autres ordinateurs sont marginaux.

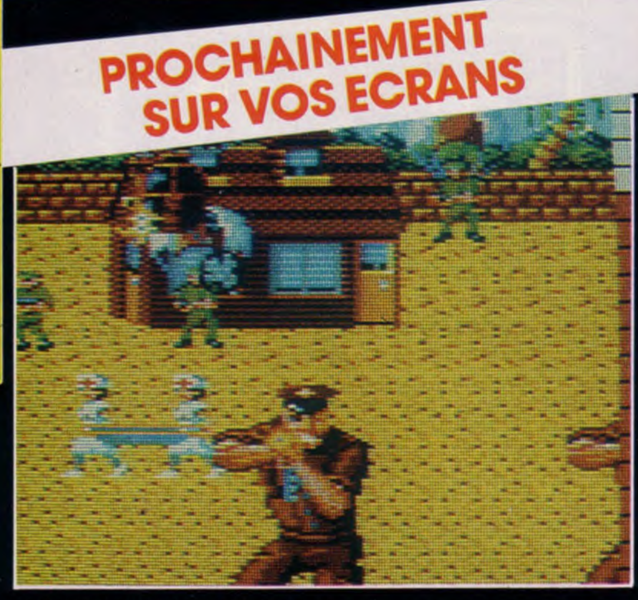
La fusion d'Infogrames et d'Epyx est assurément une bonne nouvelle. La mise en commun du savoir faire de deux cents créateurs permettra de créer des jeux très élaborés (du style de *Captain Blood* ou *Purple Saturn Day*) et la diffusion très vaste génèrera des profits dont une partie sera réinvestie dans la création.

Les ordinateurs 16 bits seront les grands gagnants de cette course à la technologie. Les machines 8 bits ne seront certes pas oubliées — on ne néglige pas un parc qui représente 40 % des machines familiales en France —, mais elles seront servies après les autres. Les jeux pour CPC ne seront que des adaptations et non des créations originales comme le tout récent *Titan* de Titus.

La fusion d'Infogrames et d'Epyx n'est nullement un rachat d'une société par une autre. Il faudra néanmoins quelques mois encore avant que les dernières modalités soient précisés, notamment le partage des parts.



PROCHAINEMENT SUR VOS ECRANS



THE MUNCHER (Gremlin)

The Muncher peut se traduire par *le machouilleur*. Le monstre de T-Wrecks ressemblait tellement à celui de la pub des bonbons anglais *chewits* qu'un accord a été passé entre le confiseur et Gremlin. Du coup, *T-Wrecks* a été rebaptisé *The Muncher*. Il apparaîtra pendant six mois sur 8,5 millions de paquets de bonbons. En France, The Muncher arrivera, sans sucreries ni boules de gomme, avant les fêtes de fin d'année.

OPERATION WOLF (Ocean)

Qui va sauver des otages retenus dans une jungle hostile ? Qui va se battre, seul contre une armée ?...
Operation Wolf est la conversion d'un jeu d'arcade de Taïto plein de sprites d'une taille confortable. Ceux qui auront visité le Festival de la Micro auront pu admirer une démo de ce jeu remuant et sanguinolent (l'hémoglobine dégouline sur l'écran !). La vision est réaliste et l'animation très rapide.
Pour les assaillants, c'est le grand jeu : hélicoptères, chars, soldats lanceurs de couteaux, guerilleros protégés par des gilets pare-balles, tous se liguent contre vous. Vous aurez fort à faire pour arriver au camp et libérer les otages. Mais avant de les embarquer dans l'avion salvateur, vous devrez faire face à l'ensemble des forces ennemies de tous les niveaux précédents unanimement décidés à vous faire la peau.

FRANK BRUNOS BIG BOX (Elite)

Mega-compilation tous azimuts pour les groupies d'Elite. Le mot *Big* dans le titre est justifié : pas moins de dix jeux ont été réunis sur votre support magnétique préféré. En vrac, les titres : *Frank Bruno's Boxing, Commando, Ghosts & Goblins, Airwolf, Bombjack, Scooby Doo, 1942, Saboteur, Battleships* et pour finir, *Batty*.
La plupart sont des grands classiques. Comment ? Vous n'avez pas une seule de ces merveilles dans votre logithèque ? Il est encore temps de parfaire votre culture !





Magic Bytes est un éditeur allemand qui débarque avec une compilation (c'est la saison !) incluant *Western Games, Vampire's Empire, Clever & Smart, Pink Panther, Operation Nemo* ainsi que le sablonneux *Dakar 4x4*.

A LA BOURRE !

On les attendait avec impatience à Amstrad Expo mais ils nous ont ont posé un lapin (*What's up doc ?* comme dirait Bugs Bunny).
La version sur CPC de *Galactic Conqueror* (Titus) était encore à quelques pas de la Porte de Versailles. En attendant l'atterrissage du grand vaisseau intergalactique, les impatients pouvaient se rattrapper sur la version Amiga ou, sur CPC, avec l'impressionnant *Titan*.
Les hélicoptères faisaient également partie de la charette : *Typhoon* était dans l'œil d'un cyclone. Pareil pour *Thunderblade*, le monstre volant qui devait décoller en force à Amstrad Expo, remplacé au pied levé par une armada de consoles Sega pour nous consoler.

THE GAMES SUMMER EDITION (Epyx)

Après l'hiver, l'été, avec cette compilation comportant huit épreuves olympiques : saut à la perche, cyclisme, plongeon, tir à l'arc, barres asymétriques, anneaux, haies et lancer de poids. Sortie prévue au printemps prochain...



GUERILLA WARS (Ocean)

Dans une île tropicale (Haïti, Saint Domingue, une autre peut-être ?) le peuple se soulève contre le tyran local. Lequel utilise la troupe pour semer terreur et désolation.
Il est temps pour les gendarmes du monde (des marines US) d'intervenir. Vous rejoignez donc de ces libérateurs armés jusqu'aux dents, après quoi il faudra massacrer un maximum d'assaillants pour libérer l'île. Peut-être même que le peuple vous en saura gré...
(Il existe une photo de ce jeu)

TECHNOCOP (Gremlin)

Un rapport vous informe sur les crimes commis dans la ville. On vous montre même la visage des truands. A vous de filer sur la piste des malfaiteurs.
Votre voiture méchament armée est presque aussi rapide qu'une F40 (200 miles/heure, soit un petit 320 chrono des familles). Parcourez les rues et les immeubles et, à l'aide d'un radar attaché à votre poignet, localisez vos cibles : ça va saigner.

DOUBLE DRAGON (Melbourne House)

C'est de la castagne de bas quartier, une adaptation d'un jeu d'arcade qui fait les beaux jours du bistrot d'en bas.
Votre délicieuse petite amie a été enlevée par la bande des Black Warriors. Il va falloir la tirer de là. A coups de coude, de genou et de pied, vous affronterez chacun des membres de la bande. Eux sont méchamment armés de fouets, de battes de baseball et de couteaux. N'hésitez pas à ramasser cet attirail si c'est possible, il pourra toujours servir. Des caisses et des barils de pierre pimentent l'action.
Celle-ci commence au fond d'une impasse sordide où vous n'auriez jamais dû entraîner votre copine. Elle se poursuit sur les toits et dans un bois joli, jusqu'au repaire de Willy, le chef de la bande.

LE MANOIR DE MORTEVIELLE (Lankhor)

Tremblez bonnes gens ! Tremblez : le célèbre *Manoir de Mortevielle* arrive enfin sur CPC. Appelé par un télégramme alarmiste, Jérôme Lange se rend dans un manoir isolé où il se passe de bien étranges choses. La tempête gronde pendant toute la nuit. Notre héros résoudra-t-il l'énigme qui pèse sur Mortevielle ? Il ne tient qu'à vous de le savoir. Pour cette version, les programmeurs de Lankhor ont fait bien plus qu'une adaptation ; par le miracle de la synthèse vocale votre CPC parle ! Les portes s'ouvrent ainsi que les tiroirs que vous serez amené à fouiller. Huit personnages peuplent le manoir de Mortevielle. A visiter absolument !

WEC LE MANS (Ocean)

Vingt quatre heures rivé à votre CPC ? Ce sera bientôt possible avec *Wec Le Mans*, une simulation de course au long cours créée à l'origine par Konami. De jour comme de nuit, vous devrez tenir la moyenne sans faillir.

4x4 OFF ROAD RACING (Epyx)

Ce jeu qui sent bon le sable chaud avait connu de beaux jours sur Commodore 64. Il a été entièrement remanié lors de son adaptation sur Amstrad.





ROY OF THE ROVERS (Gremlin)

Le terrain de foot des Melchesters Rovers est convoité par des promoteurs immobiliers qui, c'est bien connu, ne sont que des requins cupides prêts à tout pour parvenir à leur fins. A quelques heures du match dont les recettes devaient aider les Rovers à sauver le terrain, toute l'équipe disparaît.
Si le match n'a pas lieu, ce sont les bulldozers qui s'en donneront à cœur joie. Roy Race — c'est votre nom dans ce soft —, directeur du club de foot, a tout intérêt à retrouver les joueurs puis à les arracher aux mains de ravisseurs immobiliers. Evidemment, cela ne se fera pas sans quelques embûches.



Maxi Bourse

Les nouveaux héros, les entrepreneurs qui gagnent, et les joueurs qui perdent vont assouvir leurs passions. Maxi Bourse, Cash Flow et Market vont vous faire flamber !...ou gérer votre entreprise.

Au départ, un jeu de société classique, avec plaques, billets et cartes, style Monopoly, judicieusement promotionné par un expert financier international reconnu... Yves Mourousi ! Mauvais départ ? Mais non, ce jeu est du tonnerre !

Les p'tits gars d'la corbeille

Le maximum est de cinq participants à la partie, vous pouvez mettre là-dedans autant de joueurs-ordinateurs ou de "vrais" joueurs que vous voulez. Chaque joueur est représenté à l'écran par une photo digitalisée (pas la sienne, bien sûr).
A partir de là, vous vous inventez un nom et un prénom de guerre, plus un code secret, ignoré de vos concurrents, qui vous donnera accès à un service minitel fictif mais absolument personnel. Vous avez encore auparavant fixé le niveau de la partie, Junior, Senior, ou Masters, qui détermine l'argent de départ (de 5 à 15 millions de dollars, diantre !), le nombre de titres négociables à la corbeille, l'importance de votre portefeuille initial, et l'habileté financière des joueurs-ordinateurs.

Le hasard et la nécessité

Chaque joueur joue alors à son tour, et peut effectuer diverses actions : vendre ou acheter des titres, consulter son minitel secret, étudier des tableaux et histogrammes qui le renseignent sur sa situation. La présentation de l'écran est d'une clarté idéale : en haut à droite, le portrait du joueur dont c'est le tour, et son nom. À gauche, les titres négociables à la corbeille (il y a plusieurs listes de titres qu'on peut faire apparaître successivement), avec, pour chaque type de titre le nom de la société qui les émet, le cours actuel, le cours précédent, et le nombre de milliers d'actions encore disponibles à l'achat.
En bas de l'écran, cinq icônes, puisque tout le jeu se pilote au joystick : une disquette, pour sauver la partie en cours ; un graphe, pour étudier sa situation financière ; un téléphone, pour consulter son minitel ; une "Bourse", pour vendre des actions ; un dé, pour jouer et terminer son tour de jeu. C'est la part du hasard : sélectionner l'icône "dé" fait tourner une sorte de machine à sou. Un titre apparaît ; vous pouvez en acheter librement, au prix public. Vous évitez ainsi le supplice des enchères...

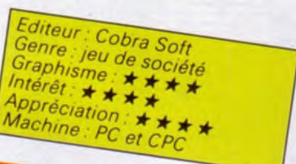
Des séances agitées et cruelles

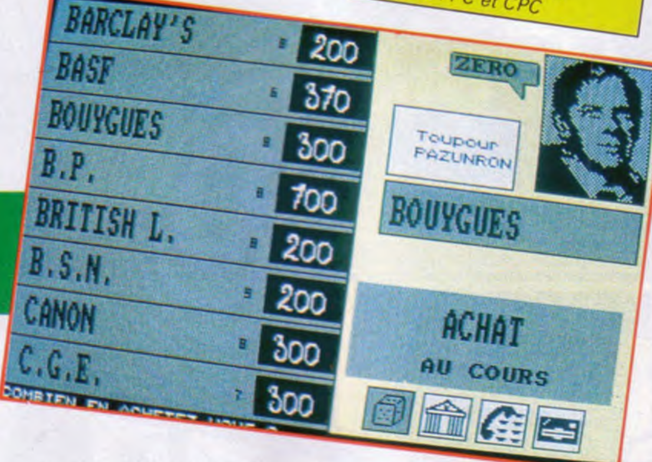
Maxi Bourse reprend en effet, en les simplifiant, les mécanismes de base de la Bourse. À chaque fois que vous voulez acheter des actions que le dé n'a pas tirées au sort, il s'ensuit une phase où chaque joueur dit si, lui aussi, il veut ou non en acheter. Chaque acheteur potentiel augmente la demande, et fait donc monter le cours de l'action. Vous risquez donc d'être obligé de payer plus cher que vous ne l'aviez prévu.
Pire. S'il n'y a pas assez d'actions pour servir tous les acheteurs, on entre dans une phase d'enchères, où chacun surenchérit sur le cours initial. Pas de plafond, seuls les plus riches seront servis : c'est l'horreur. À la vente, le processus est identique, mais à l'inverse. Vous proposez vos actions aux autres joueurs. Ils n'en veulent pas ? Leur cours baisse, et la banque finit par vous les racheter à un cours ridicule... et souvent inférieur à celui auquel vous les aviez payées ! Perte sèche. Ou encore, certains joueurs attendent qu'elles soient bien basses pour devancer la banque et vous les prendre pour une misère...

Pas de pitié !

Cet univers impitoyable, qui n'est pas celui de Dallas, s'enrichit de quelques complexités trop longues à expliquer ici : majorité dans les sociétés, jetons de présence, dividendes, primes aux portefeuilles diversifiés ou au contraire spécialisés sur une tranche d'activité, informations, rumeurs, etc. De quoi faire en tout cas de *Maxi Bourse* un jeu aux conséquences stratégiques très fouillées : un papier et un crayon ne seront pas inutiles au joueur rigoureux. Mais l'intuitif pourra essayer de gagner au feeling, et avec l'aide de la chance.
Côté manipulations, affichage, gestion des joueurs-ordinateurs, c'est parfait. On regrettera juste que le nombre de coups joués ne soit pas affiché, et que les tableaux de résultats de fin de partie soient trop maigres. Mais ce sont des détails dans une réalisation aussi magistrale.

J-M. Maman







De nombreuses entreprises réalisent leur super-bénéfices sur le marché financier et particulièrement sur celui des actions et des obligations. Un entrepreneur doit aussi savoir acheter et vendre à la bourse. *Market* est un jeu de simulation boursière. Il fait découvrir comment le marché se comporte et réagit à l'actualité. Les cours ne sont pas fixés au hasard. Ils sont le résultat de la confrontation de l'offre et de la demande de milliers d'investisseurs.
Market simule le comportement de tous les acteurs du marché à l'exception d'un seul, le joueur qui agit réellement, sur l'instant. À chaque tour de jeu, des milliers d'ordres sont traités et des millions d'actions échangées. Aucune partie n'est identique. Tout peut arriver, des marchés réguliers ou instables, des hausses spectaculaires.
Un journal donne la côte complète, les événements et des conseils d'achat ou de vente.
Les acteurs du marché sont regroupés selon leur profil sociologique déterminant leur

COLLECTION SULITZER



L'un des créateurs de Mediaware, Pierre Fiastre, a élaboré avec Paul-Loup Sulitzer *Cash Flow* et *Market*. Ils ont réuni leurs talents et leurs connaissances de l'économie, du business et de la haute finance. Ce logiciel transporte le joueur dans une réalité très concrète. Il est très agréable de jouer à plusieurs, en groupe, comme dans la vie réelle d'une entreprise, entouré de ses conseils et de ses cadres. De grandes discussions préalables s'instaurent.

L'entreprise proposée est industrielle et commerciale. Elle s'équipe de machines outils, achète des matières premières, embauche des maîtres-ouvriers, choisit de fabriquer un produit jetable, ou grand public, ou de luxe et décide une politique marketing et de communication pour parvenir à atteindre sa cible de clientèle. Il s'avère très difficile de réaliser de bons résultats, de faire des bénéfices et d'assurer une pérennité à l'entreprise.

Cette configuration d'entreprise imposée par le jeu est la plus périlleuse qui soit. Le fait qu'elle fabrique et commercialise directement les "glouttes", produit vedette de ce jeu, la met face à tous les dangers. Une étude de marché et de faisabilité industrielle du produit est proposée avec un manuel très détaillé et un ouvrage d'initiation aux mécanismes fondamentaux de l'entreprise.

Il est recommandé de lire cette étude avec un maximum d'attention avant de se lancer dans l'établissement du compte d'exploitation prévisionnel et de prendre les premières décisions mensuelles. À partir du troisième mois d'activité, un ensemble d'entreprises de conseils sont à la disposition de l'entrepreneur pour prendre des décisions judicieuses dans les domaines stratégiques : marketing, production et finances. *Cash Flow* est très formateur et montre la difficulté de prendre des décisions cohérentes. Il fait rapidement découvrir l'importance d'une politique qualitative, et les dangers d'une croissance trop rapide.

Cash Flow offre, en temps réel, tous les outils indispensables à la gestion : la description complète de l'entreprise, les graphiques d'évolutions des résultats, le tableau des emprunts, les tableaux d'amortissement des immobilisations, le bilan, la valeur de l'entreprise et des actions dont on est propriétaires.



le bilan en temps réel

Editeur : Mediaware
Graphisme : ★★
Difficulté : ★★★★
Intérêt : ★★★★
Appréciation : ★★★★★

Market Journal S.A.
3, rue P.L. Sulitzer
75016 PARIS

MARKET JOURNAL

N° 5 - 12,50 Francs
En vente tous les Vendredis - 10e Année

JOUR DE FETE

L'actualité en bref - L'actualité en bref

CEDC annonce un bénéfice net de 85 Frs par titre et verse aux actionnaires un dividende de 30 Frs

Le Ministre de la Santé ordonne la destruction d'une importante quantité de lait en conserve, importée par la SOA, pour éviter tout risque d'empoisonnement

Ascenseur pour l'échafaud : l'indice des prix à la construction continue de grimper. A ce rythme là, le béton sera contraint de déposer les armes...

Une semaine à la corbeille

- L'indicateur MIX = 108, soit en hausse de 5.9 %
- A la baisse = SECURIS, CORNEAU, CGP
- A la hausse = MEDIAFUTUR, SFITECH, DUZOR
- Taux d'intérêt = 4.5 %

Liste complète des cours et les conseils de la rédaction de Market Journal en page intérieure - Reproduction interdite -

Market Journal donne des conseils d'achat ou de vente et commente les événements du jour

comportement d'investisseur : M. Dividende s'intéresse au rendement des titres et aux dividendes versés. M. Plus-Value fonde son action sur les bénéfices futurs. Mme Martingale achète du "réaction" et prend ses bénéfices à chaque hausse. M Tendanciel suit les mouvements tant à la hausse qu'à la baisse. M Panique provoque les krachs. M. Lecteur suit son *Market Journal* quoiqu'il conseille. M. Zinzin représente les SINSINS, les SINvestisseurs INStitutionnelS gendarmes de la Bourse. M. Anticipation, le scientifique rusé, sait prévoir les mouvements de la Bourse. Voici les habitants de la jungle boursière dans laquelle il faut survivre, avec vigilance. Alors avec *Cash Flow* et *Market*, bonne vigilance financière. *Les fortunes et les faillites sont sans conséquence, sinon pour les nuits de sommeil transformées en nuits d'entraînement et de combat.*

Pierre-Loup Sulitzer entouré des créateurs de Médiaware, Michel Aveline et Pierre Fiastre, devant la Bourse de Paris.

Sébastien Ajaxa

Jeux

Test

Crazy Cars II



La fabuleuse Ferrari Testarossa revient dans *Crazy Cars II*, de Titus, dont la version CPC est quasiment comme si c'était presque fini sous peu. Ce que nous en avons vu laisse présager un autre très bon soft.

Paris Texas

Dans cette version de *Crazy Cars*, vous devez traverser les Etats-Unis aussi vite que possible. Une carte indique les divers itinéraires possibles à partir des environs de Salt Lake City. Le FBI a mis une Ferrari à votre disposition car vous devrez être très rapide afin de démanteler un gang de voleurs de voiture. Ceux-ci ont corrompu la police : les ripoux tenteront de vous arrêter quelle que soit votre vitesse. Les incorruptibles n'interviendront que si vous êtes en excès de vitesse.
Votre mission passant avant tout, n'hésitez pas à quitter la route si vous tombez sur un barrage. Attention aussi aux redoutables queues de poisson des voitures de police. *Crazy Cars II* porte évidemment la patte de Titus : rapidité et décors agréables.

B.J.

AVANT-PREMIERE



Ça y est, le voilà ! Le grand vaisseau galactique que nous attendions tous sur CPC est sur le point d'atteindre nos écrans. La préversion que nous avons vue laisse rêveur. À l'heure où vous lirez ces lignes, *Galactic Conqueror* devrait être dans vos chaumières !
Le jeu s'ouvre sur une vue splendide de la galaxie dont le cœur doit absolument être préservé de l'invasion des vils Aliens. Vos forces sont disposées sur neuf planètes qui, tour à tour, sont encerclées par l'ennemi.

Guerre des étoiles

Le grand, très grand vaisseau (vu par en-dessous) largue dans l'espace le chasseur que vous pilotez. Vous filez aussitôt droit sur les Aliens à une vitesse vertigineuse. Eux aussi ne traînent pas en route. Titus, une fois de plus, mise gros sur la vitesse. Le graphisme est superbe : rarement on ne vit aussi beaux vaisseaux.
Lors du combat en rase-mottes, l'horizon est stable et tout est dans la vitesse. En prenant de l'altitude, il bascule au moindre virage sur l'aile. La fluidité du mouvement est exceptionnelle ! Dans les noirs espaces sidéraux, bien sûr, point de ligne d'horizon. Les Aliens, en revanche, attaquent de partout. La préversion ne comportait aucun bruitage, mais ils seront présents dans la version commerciale.
Quatre-cents planètes figurent dans la version CPC ainsi que 600 à 1 500 Aliens. Je vous rassure : vous n'aurez pas à les descendre tous, mais une bonne partie viendra vous taquiner. Une fois de plus, Titus frappe un grand coup.

Quand aurons-nous enfin une occasion de dire du mal d'un de leurs softs ?

B.J.





Supersports

Editeur : Gremlin
Genre : simulation de sport
Graphisme : ★★★★★
Difficulté : ★★★
Intérêt : ★★★★★
Appréciation : ★★★★
Machine : CPC

La dernière simulation sportive éditée par Gremlin vous propose de passer plusieurs épreuves qui sortent de l'ordinaire. Celles-ci sont totalement différentes et plus ou moins loufoques, comme le jeu : voyez vous-même ...



L'écran de jeu est découpé de manière originale : en haut à gauche vous apercevez le visage du présentateur des épreuves, avec à côté de lui une bulle où vont s'inscrire divers De l'autre côté de l'écran, en bas à droite, vous trouvez le visage d'un des joueurs ainsi qu'une autre bulle qui contient son nom ou son score.
Après lancement du programme, le commentateur vous demande combien de joueurs vont tester leurs possibilités, à concurrence de quatre, puis leurs noms. A chacun sera attribué un visage qui s'affichera en bas à droite pour repérer le joueur.
Vous pouvez aussi choisir entre faire toutes les épreuves (compétition) ou seulement certaines d'entre elles (entraînement). Dans ce dernier cas, vous pourrez vous réentraîner à l'épreuve autant de fois que vous le voudrez. Ensuite, l'ordinateur charge la première épreuve.

Tir au fusil

Un tir sur cibles très diverses, dont le cadre se situe dans une rue déserte. Il existe des cibles immobiles, telles que des personnes qui apparaissent aux fenêtres.
D'autres bougent de diverses manières : des cibles rondes apparaissent à un côté de l'écran et disparaissent de l'autre côté ; des objets sont lancés, comme des bouteilles, et ont donc un mouvement en arc de cercle qui les rendent plus difficiles à atteindre. Il vous faudra tirer trois fois sur ces cibles avant qu'elles disparaissent pour les détruire totalement.
Surtout, il vous faut éviter de tirer sur les chats de gouttière. D'abord, ils ne sont pas très contents, et en plus ils vous font perdre cinq points. Les autres cibles ont une valeur en points dépendant bien évidemment de la difficulté qu'on a à les atteindre. Dernier détail, vous avez un chargeur de six balles, et une fois que vous les aurez tirées, vous perdrez du temps pour recharger, pendant lequel les cibles disparaitront.
L'épreuve est bien évidemment limitée en temps (1 mn 30 s), et une fois qu'un joueur a fini, un autre prend sa place, jusqu'à ce que tous aient subi l'épreuve. L'ordinateur affiche alors un classement et on passe à l'épreuve suivante.

Plongeon périlleux

La deuxième épreuve est plus simple, le plongeon de la mort ! Vous avez droit à trois essais. Vous voyez à droite le plongeoir et vous-même qui grimpez au premier étage qui se situe à 13 m. Vous pouvez soit plonger de là où vous êtes, soit grimper plus haut. Le dernier étage est le dixième et vous fait tomber de 133 m pendant trente secondes !
Pendant votre plongeon, vous devez effectuer diverses figures qui vous rapporteront des points de style, comme les sauts de l'ange, les plongeons renversés, etc. En même temps, il vous faut garder votre ombre au dessus du bassin pour gagner des points de précision. Selon la hauteur d'où vous plongez, vous gagnerez des points d'audace. Il vaut mieux plonger de haut car vous pouvez ainsi effectuer plusieurs figures puis faire attention à tomber dans le baquet étroit.

Démolition d'ardoises

La troisième épreuve est une démolition d'ardoises : vous vous trouvez au milieu de l'écran et deux sumos sont placés à gauche et à droite. Ceux-ci vont tenir à différentes hauteurs les ardoises que vous devrez détruire. Vous disposez pour cela de treize coups, dont certains vous rapporteront plus de points, par exemple si vous détruisez deux ardoises à la fois. L'épreuve est limitée à une minute alors vous avez intérêt à faire fissa !

Tir à l'arbalète

L'épreuve suivante est un tir à l'arbalète sur cible immobile. Vous devez d'abord sélectionner la distance sur laquelle vous allez tirer : 50, 65 ou 80 m. Vous avez droit pour chacune de ces distances à deux carreaux (pour ceux qui n'ont jamais vu les trois mousquetaires à la télé, ce sont les flèches d'arbalète).
Chacun devra être lancé en une minute et demie. Vous commencez par poser le carreau, puis vous faites comme avec tout bon décathlon qui se respecte, un mouvement de droite à gauche pour augmenter la tension de la corde, jusqu'à ce que vous appuyiez sur feu pour lancer le carreau.
Vous voyez alors à l'écran la cible agrandie, avec le viseur que vous allez devoir placer correctement. N'oubliez pas de prendre en compte la gravité et la force du vent, qui est affichée à droite de la cible.

Parcours sous-marin

La dernière épreuve est un parcours sous-marin que vous devez effectuer le plus rapidement possible, en ramassant les pièces d'or et en passant dans les pneus pour gagner des points. Vous devez surveiller votre oxygène (il suffit de remonter de temps en temps pour remplir vos poumons), et éviter les divers obstacles.
Les bénitiers, pieuvres et algues vous feront perdre du temps, alors que les méduses ont une piqure mortelle. Les mines, quant à elles, si elles vous explosent à la figure vous feront bien du mal !
Les graphismes de *Super Sports* sont très bien réalisés et confèrent au jeu un réalisme plus qu'indispensable dans une bonne simulation sportive. Les bruitages sont passables, mais ce n'est pas le plus important. Quant aux musiques, elles sont différentes sur les cinq épreuves et bien réalisées.
Les épreuves en elles-mêmes ne manquent pas d'intérêt et donnent toute sa dimension au programme par leur originalité relative et leur indépendance totale. De plus, quelques notes d'humour de la part de Gilbert (le commentateur), malheureusement en anglais, viennent renforcer la qualité du programme. Un bon jeu très distrayant.

G. C.

Daley Thompson's Olympic Challenge

Editeur : Ocean
Genre : simulation sportive
Graphisme : ★★★★
Difficulté : ★★★★
Intérêt : ★★★★
Appréciation : ★★★★

Le troisième logiciel de la série des simulations sportives dédiées à Daley Thompson vient de sortir ! Contrairement à certaines suites de films du grand écran (t'as vu, *Rambo XXVII* vient de sortir ! ouah !), celle-ci fait tout de même mieux que les précédents numéros. Un soin tout particulier a été apporté au fond et à la forme, ce qui donne un logiciel de très bonne facture (comme disent les vendeurs).

Pour commencer, nous parlerons de ce logiciel sous le nom de *DTOC*, abréviation du nom complet utilisée à des fins de simplicité aisément devinables. *DTOC* donc est vendu dans une de ces belles boîtes en carton chères à Ocean (et à nous aussi au moment de sortir le portefeuille) qui contient bien évidemment le support du logiciel en question (cassette ou disquette), ainsi qu'une notice entièrement en français.

En musique

Enfin, vous avez droit en prime à un catalogue des dernières nouveautés éditées chez Ocean ainsi qu'une cassette de la musique officielle des jeux olympiques (pas terrible). Un packaging très réussi et très complet, qui montre qu'Ocean a compris que si on veut ralentir le piratage, il faut offrir aux acheteurs autre chose qu'une simple cassette ou disquette.

Venons-en au logiciel lui-même. Le menu vous propose de commencer le décathlon en passant par l'entraînement ou sans le réaliser, et de jouer au joystick ou de choisir vos touches, celles-ci se limitant à une touche gauche, une droite et un bouton feu.

En effet, chacune des épreuves consiste à appuyer simultanément et le plus rapidement possible sur les touches droite et gauche, ou à faire bouger le joystick de la même manière et avec la même rapidité. Il est d'ailleurs conseillé d'avoir des nerfs et un clavier ou un joystick en acier !

Si vous voulez passer par l'entraînement, celui-ci vous obligera d'abord à vous muscler les bras. Pour cela, vous devrez soulever à tour de rôle chacune des haltères que vous tenez à bout de bras, le plus grand nombre de fois possible en un temps limité de soixante secondes.

Puis, il vous faudra vous forger des abdominaux en béton : quelques séries de mouvements sur planche et le tour est joué. Enfin, vous devrez faire travailler vos jambes en faisant des flexions rapides avec des haltères dans les mains.

À chaque entraînement, une bouteille de Lucozade située en haut de l'écran vous indique votre niveau de forme qui part de zéro et augmente en proportion des mouvements d'entraînement que vous réalisez. À la fin de cette séance en salle de musculation, un tableau vous donnera votre forme actuelle dont dépendront pour beaucoup les performances que vous allez réaliser sur le terrain.



En enfilade

Venons-en maintenant au décathlon lui-même. Avant chaque épreuve vous allez devoir sélectionner la paire d'Adidas (sponsoring oblige) que vous utiliserez. Attention car une bonne sélection améliore vos performances. Après votre choix, la paire idéale (parmi les quatre présentes) clignotera ; prenez-en note car à chaque épreuve correspond toujours la même paire de chaussures.

Les épreuves vont maintenant se succéder. Entre chacune d'elles l'ordinateur vous donnera le tableau de vos performances ainsi que le total de points accumulés.

DTOC est une très bonne simulation de décathlon car les graphismes sont réussis et réalistes. De bonnes couleurs et une animation rapide, que demander de plus ? Eh bien, tout simplement de ne pas avoir à écraser ses phalanges sur le clavier pour réussir chaque épreuve. Enfin, il paraît qu'il y en a qui aiment ça, alors ...

Guillaume Courtois



Les Italiens sont des excentriques, c'est connu. Et les jeux olympiques classiques les ennuient. Qu'à cela ne tienne, ils organisent les leurs, à Rome, Naples et Venise, avec de nouvelles disciplines plus à leur goût, huit au total.

Editeur : Gremlin Graphics
Genre : arcade
Graphisme : ★★★★
Son : ★★★
Intérêt : ★★★
Appréciation : ★★★
Machine : CPC

En premier, une course de sac. Vous connaissez le principe, c'est aussi amusant que ridicule. Tout est dans la précision du mouvement si l'on veut éviter des chûtes trop fréquentes.

La seconde épreuve est aussi une course, mais vous êtes gêné cette fois par une pile d'assiettes à l'équilibre instable. Le lancer de bottes remplies d'eau est aussi fantaisiste. Une affaire de timing pour l'essentiel.

Continuons dans le délire : saut de rivière à la perche. L'amusant est, bien sûr, de voir le sauteur malheureux tomber dans l'eau avec un gros plouf ! On se croirait à *Jeux sans Frontières*... Toujours dans le même esprit, escaladez un mât de cocagne bien huilé pour attraper au sommet un magnum de champagne. Descente difficile : la bouteille risque de casser !

Des briques et des plumes

On continue avec une course où il faut sauter des murets, dans le décor tragique mais somptueux de Pompeï. Enfin, on termine en beauté dans le délire le plus total, avec une bataille d'oreillers, ou de pelochons si vous préférez, contre des adversaires aux tactiques variées... Une excellente "compilation" d'épreuves vraiment folles, agrémentée par des décors italiens et touristiques qui ne manquent pas de charme. Pas une épreuve n'est ratée, bien que la course de murets soit un peu "bateau"... À acheter sur disquette de préférence.

J-M. Maman





Sylvia Kristel sur votre CPC ou votre PC? Oui, c'est maintenant possible! Car vous partez à Rio rechercher la pulpeuse Emmanuelle qui, semble-t-il, goûte un peu trop aux inavouables plaisirs du pays...

Editeur : Coktel Vision
Genre : aventure sexuelle
Graphisme : ★★★★
Son : ★★
Intérêt : ★★★
Appréciation : ★★★
Machine : PC et CPC

Emmanuelle

Ah, le Brésil ! Ses plages, ses filles, son carnaval, son Emmanuelle ! Vous atterrissez à Rio. Ça commence bien : les écrans sont absolument magnifiques, beaux mais pas clinquants, érotiques mais pas vulgairement racoleurs. Il y a des cuisses dans tous les coins, pas une jupe qui ne soit fendue jusqu'à la hanche, pas un maillot qui ne soit... brésilien !

Sea, Sex, and Sun

Et le soleil ! Et le luxe ! Le hall de l'hôtel où vous posez vos bagages regorge de dorures, de laquais et de jolies filles ! Vous voulez en aborder une, histoire de vous mettre en jambe ? Cliquez dessus avec la souris (mais non, ce n'est pas cochon) et, miracle, elle vous parle ! Curieusement, tout de même. Toutes ces créatures ne savent vous proposer que des choix à triple réponse... Et elles attendent de vous que vous ne vous trompiez jamais, même si la dialogue s'éternise, ou alors chiao !

Femmes de chambres

Donc, il faut appliquer les trois règles de base de l'érotisme selon Sainte-Emmanuelle :

1. un nombre impair de partenaires,
2. ne pas connaître le visage de sa partenaire,
3. multiplier les rapports avec une même partenaire.

Pour mener à bien votre mission, il vous faut, un jour ou l'autre, honorer ces trois lois (une statuette suggestive clignote alors). Ce qui vaut d'ailleurs au joueur quelques écrans plutôt torrides que notre extrême pruderie ne nous permet pas de décrire... Précisons encore que toutes les femmes qui apparaissent à l'écran sont abordables, et consommables si vous êtes un grand séducteur. Il est aussi de votre intérêt de rôder dans les couloirs de l'hôtel, sans hésiter à ouvrir la porte des chambres : ce n'est pas pour rien que le symbole de Rio est le Pain de Sucre (et la Tour Eiffel, me direz-vous ? !).

Toujours en mouvement !

Pourtant, il ne faut pas s'éterniser à Rio. Vous pouvez et devez vous balader en avion à travers le Brésil, à Salvador de Bahia, à Manaüs. Vous pouvez prendre aussi le taxi ou l'hélicoptère pour des transports (parfois amoureux) plus courts. Hélas, il vous faut de l'argent, symbolisé à l'écran par une bourse, et une seule ! Ce qui est bien peu pour rechercher Emmanuelle... Une solution, à la hauteur de votre standing : le casino.

À cheval ou en plein

L'épreuve du casino est une étape nécessaire pour pouvoir acheter divers renseignements et quelques objets dont nous ignorons encore l'utilisation sexuelle : tambourin, jumelles, toucan... Plus nettes : des potions remontantes du plus bel effet ! Vous pouvez mesurer aussi votre énergie, pas seulement sexuelle, grâce à des icônes en forme de coupes de Champagne. Malheureusement, vos prouesses érotiques et financières énervent les malfrats du coin, et ce ne sont pas des tendres...

Des coups !

Le combat se déroule toujours sur la plage. Amusant la première fois, mais lassant les suivantes. Mieux vaut laisser faire l'ordinateur qui, si vous n'intervenez pas, se chargera du combat en fonction de votre potentiel d'énergie. Sinon, vous utilisez un joystick, et le maniement n'est pas désagréable... Précisons que toutes les autres actions de jeu se font à la souris : bravo ! Pour revenir à son hôtel, il suffit par exemple de cliquer sur un bâtiment moderne dans la vue générale de Rio, c'est rapide et parfait.

Moralité : on est bien loin des vieux jeux d'aventure textuels. D'ailleurs, l'interpréteur syntaxique d'*Emmanuelle* aurait eu besoin d'un sacré vocabulaire, plus un dictionnaire complet de râles et gémissements... Vous voyez le genre ! Non, rien à redire : facilité d'emploi, très très beaux écrans. Un bijou.

J-M. Maman





Loici enfin, l'adaptation du jeu de café qui connaissait tant de succès dans les salles d'arcade ! Les versions pour nos CPC préférés étaient annoncées de longue date, et tous brûlaient d'en voir le résultat. Malheureusement, la version finale n'est pas au niveau de nos espérances.

Road Blasters se présente comme un jeu de course de voitures. La différence principale réside dans le fait qu'au lieu d'éviter bêtement les autres véhicules, vous pouvez les détruire.

Reprenons depuis le début. Après chargement du logiciel, l'ordinateur récupère sur disquette ou cassette les trois premiers rallyes ; rassurez-vous, dans ce dernier cas, le chargement est rapide (environ trente secondes), et n'intervient que peu souvent (environ toutes les dix minutes de jeu pour recharger à chaque fois trois nouveaux rallyes).

Par contre, les utilisateurs de cassette sont pénalisés car on ne peut choisir son niveau ; on est donc obligé de passer par les quelques quarante-deux rallyes pour arriver à la fin de la course. En effet, sur disquette le niveau que vous choisissez vous fait partir à un rallye plus avancé mais plus dur.

Comme dans l'arcade

L'écran de votre CPC se divise en deux parties, comme dans la machine d'arcade. La partie inférieure donne, de droite à gauche, le score, la vitesse, le fuel restant dans le réservoir principal et la réserve, ainsi que le détecteur de mines et le multiplicateur.

L'écran supérieur montre la route et le paysage ; en haut à droite, est indiqué le numéro de rallye dans lequel vous évoluez. Vous êtes armé d'un canon à munitions illimitées qui vous permet de tirer sur les véhicules ennemis, de quatres types.

Les *stingers* apparaissent dès le premier niveau, un simple coup de canon suffit pour les détruire. Les voitures de commande sont plus coriaces car elles sont indestructibles. Les motos interviennent quant à elles à partir du quatrième niveau et, par leur taille réduite, sont plus difficiles à détruire. Les jeeps, enfin, attaquent plus loin dans la course, et ne sont pas évidentes à éviter ou à détruire car elles viennent par surprise des deux côtés. Ajoutez à cela des tourelles qui tirent du bord de la route, des mines placées un peu n'importe où sur celle-ci, et vous imaginez que vous n'aurez pas le temps de vous ennuyer ! Heureusement qu'il n'y a pas que le seul cannon pour se défendre.

Un avion de renfort vient de temps en temps parachuter des armes spéciales. Vous pourrez acquérir dans l'ordre des canons UZ à tir rapide, mais dont les munitions sont limitées, dès les premiers rallyes ; des nitro-injecteurs qui augmentent la vitesse de la voiture, parachutés à partir du quatrième rallye. Mais attention car vous n'en avez que trois, et si vous heurtez un autre véhicule vous perdrez ceux qui vous restent.

Vous avez droit aussi à trois missiles croiseurs qui détruisent tout ce qui se trouve au voisinage, donc très efficaces, et à des boucliers électriques protégeant de toute aggression extérieure.

De temps en temps, des boules vertes et rouges apparaissent à l'écran ; ne les loupez pas car elles donnent du fuel supplémentaire. En effet, vous perdrez la partie si vous vous retrouvez à court de fuel, après avoir roulé trop lentement ou heurté trop de voitures ennemies.

A la fin de chaque rallye votre score est augmenté selon le fuel qui vous reste dans votre réservoir principal, et le nombre de voitures que vous avez détruit. Le bonus de points sera aussi augmenté en fonction du multiplicateur : en effet, chaque fois que vous détruisez un autre véhicule, le multiplicateur augmente d'un point, et chaque fois que vous en loupez un, il diminue. Evitez donc de tirer à répétition. Vous pouvez aussi gagner en bonus du fuel pour votre réserve.



Evolution intéressante

Il vous faudra tenter de détruire tous les canons qui se trouvent au bord de la route car eux ne vous louperont pas ! L'avantage de *Road Blasters* est qu'à chaque nouveau chargement de trois rallyes, les caractéristiques de jeu changent ; vous pouvez aller de plus en plus vite (170, puis 184, puis 200 km/h). Les armes spéciales deviennent différentes, les décors de fond aussi, ainsi que les ennemis.

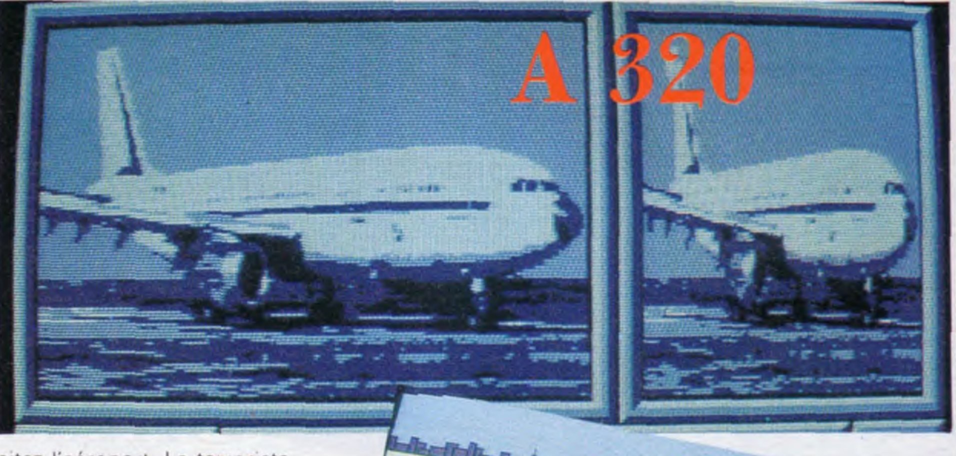
Road Blasters offre donc de nombreux détails le rendant très intéressant. Malheureusement, le graphisme n'est pas à la hauteur. Le jeu reste assez lent par la gestion de trop nombreux paramètres. Certaines situations manquent de réalisme, particulièrement dans les virages où vous aurez un mal fou à ne pas rester au milieu de la piste : les auteurs semblent avoir oublier les lois de la pesanteur qui font qu'un véhicule à grande vitesse est entraîné vers l'extérieur du virage. Ici nenni !

Les bruitages sont aussi très décevants et lassants, particulièrement le bruit de fond de la voiture. Les couleurs ont par contre été bien choisies et le scrolling est de bonne qualité. Un jeu dont on espérait une bonne adaptation sur micro et qui dans l'ensemble reste moyen.

Editeur : US Gold
Genre : arcade
Graphisme : ★★★★
Difficulté : ★★★
Intérêt : ★★★
Appréciation : ★★★
Machine : CPC

Guillaume Courtois





Commandant de bord d'un Airbus A 320, vous vous apprêtez à effectuer un vol de routine. Mais le destin en a décidé autrement. L'un de vos passagers n'est autre qu'un terroriste animé par de bien mauvaises intentions. Ce jeu de Loriciels qui combine aventure et simulation de vol vous fera passer des moments bien tendus...

Contrairement à la plupart des jeux d'aventures, celui-ci ne comporte aucune saisie de texte. L'empreinte d'une patte de chat sert de curseur. Pour effectuer une action, il suffit de cliquer sur une porte, un objet, ou bien le bas de la fenêtre pour revenir sur ses pas. Une petite vignette montrant une valise permet de visualiser des objets que l'on prend en cliquant dessus. L'ergonomie est parfaite, irréprochable.

Le don de double-vue

Autre curiosité de ce soft, la fenêtre double. La plus grande découvre votre vision de l'aéroport, l'autre montre ce que voit un passager. Savoir qu'il s'agit d'un terroriste ne déflore aucunement l'intérêt du jeu. Néanmoins, ce dangereux personnage ferait mieux de prendre rendez-vous chez un ophtalmologiste : sa vue est en effet déformée, les objets apparaissant plus hauts que larges.

Au gré des formalités à accomplir et d'un moment cool passé au restaurant, vous visitez l'aéroport. Le terroriste est parfois présent au même endroit que vous, mais il ne se passe rien. Il sait attendre son heure. Le moment venu — et pas avant — vous pourrez rejoindre l'Airbus qui attend sur la piste, les réacteurs sifflants.

La seconde partie d'*A 320* vous met aux commandes du bel appareil. Le jeu change complètement d'aspect : aux fenêtres multiples succède l'intérieur de l'Airbus. Mais gare au décollage ! Bien que peu contraignant, il vaut mieux respecter certaines règles pour éviter un crash dramatique.

Le poste de pilotage est splendide avec vue panoramique vers l'extérieur. Les petites manettes qui, sur l'Airbus, remplacent le manche à balai d'antan ressemblent à de gros joysticks. Ils s'inclinent d'ailleurs au gré des mouvements du vôtre. La grosse manette des gaz se déplace entre les sièges du pilote et du co-pilote tandis que le rugissement des réacteurs s'amplifie. Le son a été particulièrement soigné et ceux qui ont eu l'occasion de voler à bord d'un jet ne seront pas dépaysés. La vision de la piste est très réaliste. Mais attention à la collision avec un avion si vous vous êtes trompé d'aire d'envol : vous serez désintégré avant d'avoir aperçu le zinc d'en face !

Détournement

Le pilotage automatique en service, le plus dur est fait. Tous les pilotes vous l'affirmeront, c'est le décollage et l'atterrissage qui sont les plus délicats. A 30 000 pieds d'altitude, que peut-il arriver ? Le tableau de bord a été occulté par un autre, simplifié, et la radio vous communique régulièrement les corrections de cap à respecter.

C'est alors qu'intervient le terroriste. Vous aviez oublié jusqu'à sa présence. Partager la cabine de pilotage avec cet odieux personnage sera stressant. Exigeant et péremptoire, c'est lui qui prendra en main les destinées de l'avion et de ses passagers. Vous devrez impérativement garder votre sang-froid, faire preuve de diplomatie et tenter de prévenir discrètement la tour de contrôle. Dès lors, aventure et simulation de vol s'imbriquent.

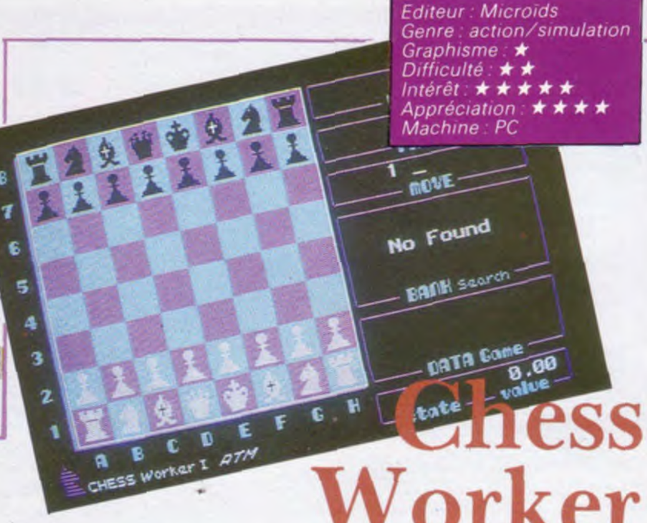
Que dire de plus de ce jeu hyper-soigné ? Original dans sa conception, il se place aux antipodes de ces softs haineux où l'ennemi n'est qu'une bête à abattre. *A 320* donne une grande idée de ce qu'est un pilote de ligne — quelqu'un dont le soucis premier est la sécurité des passagers.

Bernard Jolivalt




Editeur : Loriciels
Genre : aventure/simulation de vol
Son : ★★★
Graphisme : ★★★★
Difficulté : ★★★
Intérêt : ★★★★
Appréciation : ★★★★
Machine : CPC





Editeur : Microïds
Genre : action/simulation
Graphisme : ★
Difficulté : ★★
Intérêt : ★★★★★
Appréciation : ★★★★
Machine : PC

Chess Worker

Chess Worker ne constitue pas un nouveau logiciel traitant du jeu d'échecs. Il s'agirait plutôt d'un utilitaire permettant de se perfectionner et d'améliorer sans cesse son niveau de jeu. Désormais, lorsque vous allez vous installer devant l'échiquier, le programme va gérer des banques de données.

À chaque étape du jeu, *Chess Worker* va rechercher dans cette mémoire une position identique. Par exemple, le logiciel vous communiquera ce que Garry Kasparov a fait dans telle ou telle situation lors du dernier championnat du monde à Séville en 1987.

Avec Kasparov

Bien sûr, l'intérêt réside dans le cas où cette banque se révèle évolutive. Six options principales constituent donc l'ensemble du programme. La première permet de modifier une partie préalablement sauvegardée en y ajoutant un ou une suite de coups. L'exemple d'utilisation le plus fréquent sera de pratiquer des parties par correspondance, de les stocker sur disquettes (ou à l'intérieur de votre banque) et de pouvoir reprendre la partie à tout moment tout en permettant auparavant d'analyser la situation.

La deuxième option servira à entrer en mémoire une partie en vue d'agrémenter la banque de données. La suivante offre la possibilité de fournir à une banque des variantes d'analyse concernant tel ou tel problème. Cette banque, cette ramification de situations et de solutions n'a pas de limites, elle demeure totalement évolutive.

Banque de données évolutive

La cinquième option administre les éditions pour une partie sauvegardée, une position ou une banque. Enfin, la dernière permet notamment de créer des banques de données annexes ne concernant, par exemple, qu'un type d'ouverture particulier.

Leçon de maître

Afin de rendre votre propre banque la plus complète possible, la société Microïds s'engage à éditer régulièrement de nouveaux fichiers. Cependant, rien ne vous empêche de rentrer vous-même des parties historiques, ou d'échanger des données avec d'autres possesseurs de ce fabuleux outil qu'est *Chess Worker*. Ce logiciel concrétise le souhait de nombreux joueurs d'échecs dans le monde entier, et permet enfin à l'aide de peu de matériels de sortir de la stagnation dans laquelle beaucoup se trouvent faute de partenaires diversifiés.

Christian Roux

AMSTRAD 6128/464
STATION TELE-RADIO
1290 F
+ PORT 70 F

JESSICO

Quand les prix sont si bas, les souris dansent !

SUPER CADEAU !
Une magnifique Calculatrice porte-clés : pour l'achat de 3 jeux (en une ou plusieurs fois)

AMSTRAD TOP HITS

BEST DE US GOLD ... 145/195
Out run+ Gauntlet 2+ 720°
California G.+Rolling Thunder
12 JEUX EXCEPTIONNELS 125/145
Cybernoid+Deflector+Tour de force+Mask 2+Blood Brothers +Hercules+Northstar+Ranarama etc.
AMST.GOLD HIT 3....... 112/192
Trantor+Solomon's Key
WC Leaderboard+Bravestar
Rampart+Capt. America
ARCADE ACTION......... 115/182
Barbarian+Renegade
Supersprint+Rampage+IK2
COLLECT.KONAMI 112/182
Jackal+Shaolin R. Nemesis
Jailbreak+Ye Ar Kung fu 2
+ Green beret+Year Kung Fu
Hypersport+Pingpong+Mikie
TRESOR US GOLD 95/192
Gauntlet+Leaderboard
Infiltrator+Metrocross+Ace of.
ELITE 6 PACK 3 .... 92/140
Dragon'lair 1+2
Enduro Racer+Quartet
Wonder Boy+Scooby Doo
FIRT AND THROTTLES . 92/135
Enduro racer+Buggy boy
Ikari War.+Dragon's lair+Thundercats
FRANK BRUNO BIG BOX 125/172
F. Bruno Boxing+Airwolf
Bomjack+Saboteur+Ghost'n Gobblins
GAME SET MATCH 2 . 142/192
Match day 2+Basket Master
Super Hang On+champion ship+Sprint
Track and field+Cricket+Snooker+Golf
GAME SET MATCH 126/175
Tennis+Hypersport+Pingpong
Foot+Golf+Baseball+Boxing
Pool+Super decathion
GEANTS D'ARCADE.....112/192
Road Runner+Indiana Jones
Rygar+Gauntlet deep dungeon
GREMLINS **..................... 112/162**
Mask1+2Death wish 3
Basil détect.+Deflector
Jack the Nipper 2
HISTORY IN THE MAKING..........................239/282
Leaderboard+Express raider
Impossible mission+Supercycle+Gauntlet
Beach Head+Spy hunter+Road Runner etc.
IMAGINE ARC.HIT 96/140
Arkanoid+Game Over
Mag Max+Legend of Kage
Slap fight+Year Kung Fu 2
GOLD SILVER BRONZE..............
Epyx 23 épreuves sportives **146/195**
KARATE ACES............. 112/172
Kung fu master+ Bruce Lee + Uchi mata+Avenger+Samourai T +Way of Tiger+ Way Exploding fist
LEADERBOARD PAR 3................ 142/165
Leaderboard+Leaderboard tourn. +World class Leaderboard
LES AS DE L'ESPACE. 145/195
Xevious+Cybernoid+Northstar
Zynaps+Trantor+Exolon
LES AS DU CIEL.......... 142/192
Adv.Tactical fight+Ace
Spitfire 40+Tomahawk+Air traffic
Control+*Strike force Harrier*
OCEAN DYNAMITE 145/195
Platoon+Predator
Karnov+Crazy cars+Combat school +Salamander+Driller+Gryzor
OCEAN STAR HIT 2....... 96/140
Army moves+Mutant+Wizbal
Head Over Heals+Cobra+Tank
SIMULATION PACK 142/189
Grand Prix 500+Quad +Superski
SUPREME CHALLENGE............. 125/165
Tetris+Elite+Starglider
Sentinel+Ace 2
LES DEFIS DE TAITO . 136/195
T. Renegade+Arkanoid 1+2
Bubble bobble+Flying shark+Slapf.
TOP TEN COLLECT....... 96/142
Saboteur 1+2+Sigma 7
Crit. Mas+Airwolf+Thanatos
Deep strike+Combat Lyng
Bombjack 2+Turbo esprit
ALBUM DIGITAL 97/142
ALBUM UBISOFT 162/192
OCEAN STAR HIT 1....... 92/142

1943	92/140
4x4 OFF ROAD RACING	92/140
944 TURBO CUP	192/240
A 320	140/189
ACTION SERVICE	135/185
AIR BORNE RANGER	182/220
AFTER BURNER	92/145
ALTERN.WORLD G.	92/142
ARCHE CAPT. BLOOD	165/192
ARKANOID 2	86/140
ARTICFOX	146/196
ARTURA	95/135
BARBARIAN 2	87/136
BARBARIAN (PSY)	92/136
BARD'S TALE	142/192
BATMAN	92/145
BEYOND ICE PALACE	92/140
BIONIC COMMANDOS	92/136
BLACK LAMP	87/136
BOBO	142/192
BOB WINNER	126/166
BOMBUZAL	92/145
BUSHIDO	92/140
BUTCHER HILL	95/145
CARRIER COMMAND	142/192
CONSPIRATION	185
CORPORATION	92/140
CRAZY CARS II	135/175
CYBERNOID 2	92/136
DALEY'S THOMPSON O.C	92/136
DARK FUSION	95/145
DOUBLE DRAGON	95/145
DREAM WARRIOR	92/136
DRUID 2	92/142
ECHELON	87/136
EMMANUELLE	192
EMPIRE CONTRE ATT	96/149
EXIT	143/192
F15 STRIKE EAGLE	96/146
FERNANDEZ MUST DIE	92/136
FER ET FLAMMES	246
FIRE AND FORGET	126/166
FOOTBALL MANAGER 2	92/136
FREEDOM	192
FUSION 2	182
GALACTIC CONQUER.	126/165
GAME OVER 2	87/125
GARY L. HOT SHOT	95/135
GARY LINEKERS SUP	92/135
GIGN O. JUPITER	142/192
G.I. HERO	87/136
GUERILLA WARS	87/136
GUNSHIP	192/242
HEROS OF THE LANCES	105/165
HOPPINGMAD	96/145
HURLEMENTS	135/172
IMPOSSIBLE MISSION 2	92/140
INDIAN MISSION	156
IRON HORSE	95/145
IRON LORD	152/189
JINKS	92/140
L'ANGE DE CRISTAL	142/196
LANCELOT	142/196
LIVE AND LET DIE	92/136
LES MAITRES DE L'UNIVERS	92/142
MACH 3	126/176
MARAUDER	87/136
MATA HARI	136/185
MAXI BOURSE	142/192
MONTE-CHRISTO	192
MOTOR MASSACRE	92/136
NETHERWORD	92/136
NIGEL MANSELL	92/145
NIGHT RAIDER	92/140
NIMITZ	95/156
OFF SHORE WARRIOR	126/166
OPERATION WOLF	95/145
OVERLANDER	92/140
PAC MANIA NAMCO	95/145
PEGASUS	146/192
PETER PAN	160
PIRATES	142
POOL OF RADIANCE	*105/165*
PUFFY'S SAGA	136/175
RAMBO 3	87/136
RASTAN	87/140
RETURN OF THE JEDI	95/145
REX	95/149
ROAD BLASTERS	87/136
ROADWARS	92/136
ROBOCOP	95/145
ROY OF ROVERS	92/136
R. TYPE	95/145
SAMOURAI WARRIOR	87/136
SAVAGE	95/145
SCRABBLE DE LUXE	220
SDI	95/145
SHOOT OUT	95/145
SKATE BALL	142/182
SKY HUNTER	132/172
SPACE RACER	136/186
SUPER SPORTS	95/145

AMSTRAD TOP HITS

SOLDIER OF LIGHT	87/136
STREETSFIGHTER	92/140
T. REX	92/140
T. WREKS	92/142
TECHNOCOP	95/145
TERRIFIC LAND	192
TERRORPODS	92/136
THE DARK SIDE	92/136
THE ELIMINATOR	92/136
THE FLINSTONES	86/140
THE FURY	92/140
THE GAMES WINTER	92/140
THE LAST NINJA 2	140/149
THE TRAIN	112/182
THE VINDICATOR	87/136
THUNDER BLADE	95/145
TIGER ROAD	95/145
TITAN	135/175
TRIVIAL PURSUIT N.G	145/225
TROLL	87/136
TRUCK	185/225
TYPHOON	87/136
VICTORY ROAD	87/136
WANDERER	92/136
WHIRLIGIG	87/136

EDUCATIFS

ALGEBRE 5-4E	195
ALGEBRE 4-3E	225
APPRENDS MOI A COMPTER M/CP.	195
APPRENDS MOI A ECRIRE CP/CE	195
APPRENDS MOI A LIRE M/CP	195
APPRENDS MOI A LIRE 2 CP	195
AU NOM DE L'HERMINE 5e	220
BALADE OUTRE RHIN 6/5e	225
BALADE PAYS DE BIG BEN 6/5e	225
BOSSE DES MATHS 3e	195
BOSSE DES MATHS 4e	195
BOSSE DES MATHS 5e	*195*
BOSSE DES MATHS 6e	195
COURS DE BASIC	225
DECOUVERTE DE L'HOMME 4/3e	195
DECOUVERTE DE LA TERRE 4/3e	195
DECOUVERTE DE LA VIE 6/5e	195
ECRIRE SS FAUTES V.1	*195*
ECRIRE SS FAUTES V.2	195
ENIGME A MADRID	145
ENIGME A MUNICH	225
ENIGME A OXFORD	225
EQUATION	199
ESPACE ET SOLIDE	199
FRANÇAIS REUSSITE 3e	150
FRANÇAIS REUSSITE 4e	150
FRANÇAIS REUSSITE 5e	150
FRANÇAIS REUSSITE 6e	150
FRANCAIS-CM	199
FRANÇAIS-SONS	199
GEOGRAPHIE PRIMAIRE	199
GEOMETRIE PLANE	199
GRAMMAIRE 6/5e	199
J'APPRENDS A ECRIRE M/CP	150
J'APPRENDS A LIRE M/CP	150
J'APPRENDS A OBSERVER M/CP	150
J'APPRENDS LES NOMBRES M/CP.	150
LANGUE FRANÇAISE 1 4/3e	195
LANGUE FRANÇAISE 1 6/5e	195
LANGUE FRANÇAISE 2 4/3e	195
LANGUE FRANÇAISE 2 6/5e	195
MATHS 2E CYCLE 1	250
MATHS 2E CYCLE 2	199
MATHS 3E	199
MATHS 5E-4E	199
MATHS 6E	199
MATHS CE	199
MATHS-CM	250
MATHS SUCCES 5e	150
MATHS SUCCES 6e	150
MICRO BAC ANGLAIS 1/1T	195
MICRO BAC ESPAGNOL 1/1T	195
MICRO BAC FRANCAIS 1/1T	195
MICRO BAC GEO 1/1T	195
MICRO BAC HISTOIRE 1/1T	*195*
MICRO BAC MATHS B 1/1T	195
MICRO BAC MATHS C-E 1/1T	195
MICRO BAC PHYS.CHIM 1/1T	195
MONTE-CHRISTO	195
OBJECTIF EUROPE 4-3E	195
OBJECTIF FRANCE 4-3E	195
OBJECTIF MONDE 1/6E	195
OBJECTIF MONDE 2/5E	195
ORTHOGRAPHE CE 2	210
ORTHOGRAPHE CM	199
SUPER PROF	
GRAMMAIRE ANGLAISE 6e	280
GRAMMAIRE ANGLAISE 5e	280
GRAMMAIRE ANGLAISE 4e	280
POSE OPERATIONS CM2/6e	280

ETIQUETTES

DISK 3" LES 100	*30 F*
DISK 3.50" LES 100	30 F
DISK 5.25" LES 100	25 F
CASSETTE LES 100	28 F

UTILITAIRES

CPC

ADES DEBUGG	280
ADVANCED MUSIC SYST.	280
ALIENOR COMPTA	1450
AMSTRAD STARTEXT	275
AMX PAGEMAKER	550
ASSOCIATION SOFT	280
KIT AMX PAGEMAKER	350
LE MINI JOURNAL	750
ASTRO 2001	345
ASTRONOMIC STUDIO	250
AUTOFORM. ASSEMBLEUR	295
BANCAMSTRAD	250
BIORYTHMES	150
BOURSE 2000	650
BUDGET (HIT 4)	155/190
CALCUMAT	375
CONTACT	380
D.A.M.S.	295/395
D BASE 2	780
DATAMAT	375
DESSIN 3D	250
DISCOBOLE	350
DISCOLOGY V.5.1	350
MASTER SAVE	190
ECHOSOFT	395
FINANCIUS	275
GESTION DE FICHES	180/195
GESTION DE FICHIERS	300
GESTION DOCUMENTAIRE	160/175
GESTION DOMESTIQUE	180/195
GRAPHEUR	*350*
GRAPHO	299
HERCULE 2	395
IMPRESSION	240
IMPRIM'IMAGE	280
INTEGRE (L')	475
INTERMUSIC	*245*
INTERPRETE 2	280
JADE	375
KENTEL	560
LA SOLUTION	750
LOTO SPORTIF 1N2	275
MASTERCALC	*370*
MASTERFILE	395
MATH-UTILITAIRE	280
MEGACODE 3D	225
MEMORY	350
MENTEL	440
MEPHISTO	205
MESSIE COMPILATEUR	375
MORSE	200
MULTIFACE 2+	575
MULTIPLAN	489
MUSIC PRO	335
MUSIC STUDIO	210
MUSIC SYSTEM	185
OCP ART STUDIO	235
PENTEL	660
POCKET BASE	780
POCKET WORDSTAR	875
PROGRAMMEUR	145
PROGRAMMEUR STUDIO	210
PROJECT PLANNER	285
PSYCHO-TEST	185
SEMABANK	395
SEMASTATS	395
SEMFICH	240
SILIPACK	280
STUDIO 3D	250
TECHNIC STUDIO	250
SUPERPAINT	245
TAS COPY	270
TAS-SIGN	365
TASPRINT	*320*
TASWORD + MAIL MERGE	425
TEXTOMAT	380
TRANSLOCK 2	275
TURBO EXPERT	235
TURBO GRAPHIX	690
TURBO PASCAL	*1150*
U DOS	375
ULISSE	280
VALEUR+ 1.2	375
VECTORIA 3 D	399
VOCAL STUDIO	250
ZENITH 2	280

JOYSTICKS

Les meilleurs joysticks au monde

DOUBLEUR DE JOYSTICK	69 F
PHASOR ONE (U.S. Gold)	109 F
JOYSTICK CHEETAH 125+	85 F
JOYSTICK CHEETAH MACH 1+	125 F
CHEETAH THE STARFIGHTER	149 F
PRO 5000	125 F
QUICKSHOT TURBO II	129 F
SPEED KING	109 F
WICO 3 WAY	*275 F*
WICO THE BOSS	160 F
JOYSTICK CHEETAH PC	149 F
CARTE PC	179 F

SUPER PROMO

DMP 2160 + TEXTOMAT	1690
MULTIFACE 2 +	575
EXT. 64 K DK TRONICS	480
HERCULE 2	375
SYNTHETISEUR VOCAL TMPI	289
JOYSTICK CHEETAH 125+	79
ARCHE CAPT. BLOOD	162/192
944 TURBO CUP	192/235
THUNDER BLADE	92/142
OPERATION WOLF	92/142

LIBRAIRIE

102 PROGRAMME CPC	135
AMSTRAD EN FAMILLE	135
BIEN DEBUTER CPC	99
GUIDE BASIC + AMSDOS	128
GUIDE DU GRAPHISME	108
GRAND LIVRE DU BASIC 6128	*149*
LANGAGE MACHINE CPC	129
LIVRE CP/M PLUS	148
LIVRE JEUX D'ACTION	58
LIVRE JEUX DE REFLEXION	78
PEEKS ET POKES CPC	99
PROGRAM.ASSEMBLEUR	*108*
TECHNIQUES DE PROG. JEUX	98
TRUCKS ET ASTUCES CPC	149

PERIPHERIQUES

CRAYON OPTIQUE DART (D)	395 F
DIGIT. DART DMP2000	**760 F**
DIGITALISEUR ARA	1090 F
ADAPT. PERITEL MP-2F-CPC	450 F
IMPRIMANTE DMP 2160	1690 F
LECTEUR DISQ. DDI-1	*1990 F*
LECTEUR DISQ. FD-1	1590 F
MULTIFACE 2+	**575 F**
SOURIS AMX CPC	690 F
SOURIS CAMERON CPC (D)	649 F
SYNTHE. VOCAL TMPI	290 F
7 LOGICIEL Educt. vocaux	*195 F*
3 LOGICIEL Utilit. vocaux	195 F

dk'tronics

EXT. MEMOIRE 256K/464	995 F
EXT. MEMOIRE 256K/6128	995 F
EXT. MEMOIRE 64K/464	**490 F**

ACCESSOIRES

COPY HOLDER	189 F
ETIQUET. 89x36 Par 500	69 F
FILTRE ECRAN 12" Coul.	179 F
FILTRE ECRAN 12" Monoc.	169 F
SUPPORT IMPRIM. 80 Col.	149 F
SUPPORT MONITEUR 12-14"	139 F
MOUSE MAT (tapis)	75 F

RUBANS POUR IMPRIMANTES

RUBAN CITIZEN 120D	79 F
RUBAN CITIZEN LSP10	69 F
RUBAN EPSON FX-LX-MX-80	69 F
RUBAN DMP 2000/2160	69 F
RUBAN DMP 3000/3160	69 F
RUBAN DMP1	69 F
RUBAN PCW 8256/8512	69 F
RUBAN PCW 9512	69 F
RUBAN STAR NL10	79 F

HOUSSES POUR AMSTRAD

HOUSSE 464 COUL	*85 F*
HOUSSE 464 MONO.	85 F
HOUSSE 6128 COUL.	**85 F**
HOUSSE 6128 MONO.	85 F
HOUSSE DISC FD1	55 F
HOUSSE DMP 2000/2160	79 F
HOUSSE DMP 3000/3160	75 F
HOUSSE PC 1512 COUL.	109 F
HOUSSE PC 1512 MONO	105 F
HOUSSE PCW 8256/8512	129 F

Housse complète clavier+écran

Support imprimante

Copy Holder

CABLES

Ne restez plus collé à votre ordinateur !

ADAPT.NOUVEAU BUS CPC	79 F
Centr. Amstr./imprim. Azerty	149 F
Câble Centr. Ams/Impr.	149 F
CABLE ECRAN/CLAVIER	149 F
CABLE EXTENS. JOYSTICK	65 F
CABLE EXTENS. PORT	170 F
CABLE FD1	139 F
CABLE MAGNETO CASSETTE	55 F

BOITIERS DE RANGEMENT

BOITIER PROTO	10x3"	59 F
BOITIER DS40LA	*30x3"*	95 F
BOITIER JSY 48	48x3"	109 F
BOITIER DD50L	50x5.25"	119 F
BOITIER DS100L	100x5.25"	149 F

avec serrure - clé sauf Proto

DISQUETTES 3" POUR AMSTRAD



15 F 70*

à l'unité par 100

Réf.	10	20	50	100
3" CF2	182 F	340 F	810 F	1570 F
5" 1/4 DFDD	70 F	136 F	325 F	600 F

** Disquettes certifiées 100% garantie 5 ans*
Livrées avec enveloppes + étiquettes

BOITIER PLASTIQUE type AMSOFT...... 39 F Les dix

DISQUETTE NETTOYAGE 3" : 69 F

BON DE COMMANDE *EXPRESS*

a retourner a *JESSICO* - BP 693 - 06012 NICE CEDEX

ARTICLE (garantie echange immediat)	Qte	PRIX	MONTANT

DOM-TOM + ETRANGER 50F

TOTAL des COMMANDES	
FRAIS DE PORT*	25
TOTAL A REGLER	

port logiciel jeux 18 F

☐ Je joins un chèque ou mandat-lettre
☐ Je paye par carte bleu et je complete les 2 lignes ci-dessous
carte bleue
date d'expiration
NOM .... PRENOM ________
N° ET RUE ________
VILLE .... CODE POSTA. ________
Signature obligat...

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par téléphone : 93 51 61 30

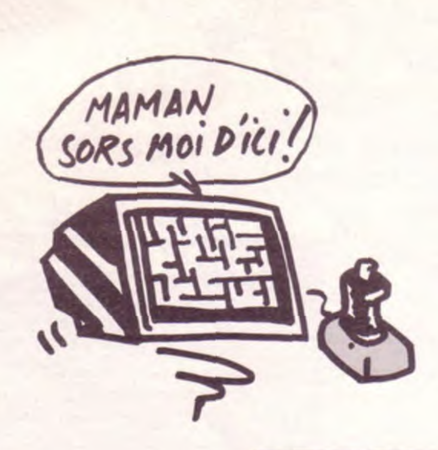
Précisez pour quel ordinateur : ______ Disc ☐ K7 ☐

OUVERT 7 JOURS SUR 7

NOUVEAU : Boutique a Nice "HOLLYWOOD STARS" 8, Bd Joseph Garnier

AMM 12/88

AU ME
À LA





Menu (CPC 6128)

Par Bruno Le Bourghis

Encore un utilitaire signé Le Bourghis ! Un utilitaire utile de surcroît puisqu'il permet de lancer un programme rien qu'en désignant son nom avec une flèche. Des options servent à effacer un fichier ou à le renommer. "I" envoie vers l'imprimante une copie de CAT: c'est très pratique pour l'archivage sur papier de vos nombreuses disquettes.

```
10 MODE 2:WINDOW #1,1,80,1,25:i$=CH [16204]
R$(24):PRINT TAB(23)i$" - MENU v2.0
 "CHR$(164)" B.L.B. 1988 - ":PRINT
:FOR n=240 TO 243:PRINT " "CHR$(n);
:NEXT:PRINT" = selectionne,  C = ch
arge,  E = efface,  I = imprime,  R
 = renomme."i$:LOCATE 1,4:CAT:x=14:
y=7
20 LOCATE #1,x,y:PRINT #1," ":IF IN [4347]
KEY(8)=0 AND x>20 THEN x=x-20 ELSE
IF INKEY(0)=0 AND y>7 THEN y=y-1
30 IF INKEY(1)=0 THEN LOCATE #1,x+1 [2909]
5,y:IF COPYCHR$(#1)="." THEN x=x+20
40 IF INKEY(35)=0 AND INP(30000)<>9 [8881]
4 THEN yy=3:WHILE COPYCHR$(#1)<>"e"
:yy=yy+1:FOR xx=1 TO 80:LOCATE #1,x
x,yy:PRINT#8,COPYCHR$(#1);:NEXT:PRI
NT#8:LOCATE #1,9,yy:WEND
50 IF INKEY(2)=0 THEN LOCATE #1,x-5 [3030]
,y+1:IF COPYCHR$(#1)="." THEN y=y+1
60 IF INKEY(58)=0 THEN GOSUB 100:PR [6021]
INT"J'efface "i$;n$;i$" ";:INPUT "(
O/N) ";r$:r$=UPPER$(r$):IF r$="O" T
HEN |ERA,n$:RUN ELSE RUN
70 IF INKEY(62)=0 THEN GOSUB 100:MO [6757]
DE 1:LOCATE 1,12:PRINT"Chargement d
 en cours...":RUN n$
80 IF INKEY(50)=0 THEN GOSUB 100:PR [6730]
INT "Ancien nom "i$;n$;i$" , ";:INP
UT "nouveau nom";nn$:|REN,nn$,n$:RU
N
90 LOCATE #1,x,y:PRINT #1,CHR$(242) [3123]
:CALL &BB06:SOUND 1,110,1,15:GOTO 2
0
100 WINDOW 21,80,5,5:n$="":FOR n=x- [5106]
13 TO x-2:LOCATE #1,n,y:c$=COPYCHR$
(#1):n$=n$+c$:NEXT:RETURN
```

Labyrinthe (CPC 6128)

Par Stéphane Lacombe (16 ans)

Sortir de ce labyrinthe ne sera pas très facile : en effet, seule une petite portion est visible. La zone que vous explorez se déplace sur l'écran au gré de vos errances. De plus, le temps vous est compté. Attention à la saisie : en ligne 70, le mot GAGNE doit être précédé et suivi par cinq signes que l'on obtient en pressant simultanément sur les touches CONTROL et G. Ce jeu au graphisme irréprochable vaut à son auteur un abonnement amplement mérité.

```
10 DATA CCCCC,CCCCC,CCCCC,CCCCC,CCC [12171]
C4,5CCC2,A28C4,08438,45415,41C45,DC
C2B,23235,BA733,55355,33B85,5C2BA,3
331B,ACC71,5B571,7FA45,D8ECE,A33AA,
8C453,BA853,DCA85,FCCA8,EA33A,A5CFF
,EA435,38EC5,54FA2,33A33,A5FF8,A0CC
5,FCC45,5DCEC,733A3,BCCCE,AC54C,545
D4,D4F8A
20 DATA 5373A,C4C8E,44C55,15D45,D8C [13816]
EA,3557B,30004,3DC41,DD4C5,5E8AC,A5
538,E0003,5C473,54D45,51ECA,2533B,2
B32B,75D55,4D455,735CE,533BA,A8A18,
4554D,DE855,55154,BF8EA,B2F23,3DC5C
,A2A85,53B1B,A8E8E,21332,1378E,8A3A
5,73A3A,3A82A,57171,35538,ECE35,53B
23,A3A2B
30 DATA C5353,1533B,8C8E5,5B2F3,BA3 [10317]
BC,8FB37,3173A,C2305,72DCE,CEACC,AF
211,5B178,CEA35,555CC,CACCA,232B2,B
AA17,8CC45,DCDCC,ECCCE,FEDED,ECEED,
CCDC5:MODE 1:INK 3,12:INK 1,12:INK
2,26:INK 0,0:BORDER 0:PEN 2:PRINT C
HR$(23)+CHR$(1);:CLG 3:PAPER 0
40 LOCATE 8,1:PRINT"Veuillez patien [13681]
ter.":PEN 1:PAPER 3:FOR Y=3 TO 23:F
OR X=3 TO 27 STEP 5:READ A$:LOCATE
X,Y:FOR I=1 TO 5:A=VAL("&8"+MID$(A$
,I,1)):PRINT CHR$(A);:SOUND 129,Y*2
0,1,10+i:NEXT I,X,Y:LOCATE 8,1:PEN
2:PRINT "Par Lacombe Stephane":D=1
50 X=230:Y=210:PAPER 0:WINDOW 30,39 [14545]
,2,2:CLS:PEN 2:PRINT"CROCK-LABY";:W
INDOW 32,39,4,24:CLS:LOCATE 1,10:PR
INT"Energie:";:E=120:EVERY 75 GOSUB
 100:FOR I=130 TO 290 STEP 2:MOVE 1
50,I:DRAW 308,i,3:NEXT:TAG:u$=CHR$(
132):GRAPHICS PAPER 0:MOVE X,Y+14,3
:PRINT u$;
60 IF INKEY(8)+TEST(X-2,Y)+TEST(X-2 [9988]
,Y+6)=0 THEN SOUND 2,111,1,15:MOVE
X,Y+14,3:PRINT u$;:X=X-2:MOVE X-80,
Y-80:DRAWR 0,160:MOVE X+80,Y-80:DRA
WR 0,160:MOVE X,Y+14:PRINT u$;
70 IF INKEY(1)+TEST(X+8,Y)+TEST(X+8 [16166]
,Y+6)=0 THEN SOUND 2,444,1,15:MOVE
X,Y+14,3:PRINT u$;:X=X+2:MOVE X-82,
Y-80:DRAWR 0,160:MOVE X+78,Y-80:DRA
WR 0,160:MOVE X,Y+14:PRINT u$;:IF X
>416 THEN DI:INK 3,2,6:TAGOFF:PRINT
" GAGNE":WHILE INKEY(47)=-1:WEND:RU
N
80 IF INKEY(0)=0 AND TEST(X,Y+8)=0  [9616]
AND TEST(X+6,Y+8)=0 THEN SOUND 2,22
2,1,15:MOVE X,Y+14,3:PRINT u$;:Y=Y+
2:MOVE X-80,Y-82:DRAWR 158,0:MOVE X
-80,Y+80:DRAWR 158,0:MOVE X,Y+14:PR
INT u$;
90 IF INKEY(2)=0 AND TEST(X,Y-2)=0  [9541]
AND TEST(X+6,Y-2)=0 THEN SOUND 2,33
3,1,15:MOVE X,Y+14,3:PRINT u$;:Y=Y-
2:MOVE X-80,Y-80:DRAWR 158,0:MOVE X
-80,Y+82:DRAWR 158,0:MOVE X,Y+14:PR
INT u$;:F=G:GOTO 60 ELSE GOTO 60
100 E=E-1:IF E>0 THEN TAGOFF:SOUND  [12267]
2,345,2,15:LOCATE 2,11:PRINT E:TAG:
RETURN ELSE IF E<0 THEN FOR I=1 TO
70:SOUND 129,RND*400,2,15:FRAME:FRA
ME:NEXT:MODE 1:PRINT"Vous etes mort
...":PRINT"Une autre?":WHILE A$<>"O
":A$=UPPER$(INKEY$):WEND:IF A$="O"
THEN RUN
```

Les petites miettes entre crochets sont des codes de vérification qu'il ne faut pas saisir (sinon, c'est le "syntax error" garanti).



PROGRAMMATION

NU ET CARTE



Le menu vous permettra de lancer un programme rien qu'en pointant son nom à l'écran. Quant à la carte, c'est celle d'un labyrinthe qui n'apparaîtra en entier qu'à la fin du jeu. Au dessert : une foule de graphismes pour agrémenter vos chaînes de caractères et un programme graphique très spectaculaire.

Transmove

Par Gérald Degroote

Basé sur le principe de l'indicatif de Thalassa (le magazine de la mer sur FR3) Transmove vous invite à dessiner deux figures : le programme reconstituera les images intermédiaires. Positionnez un point grâce au joystick. FIRE sert à poser le point. Un second point sera relié au précédent puis ESPACE validera le dessin. Le deuxième dessin devra comporter le même nombre de segments. Après validation, lorsque vous aurez indiqué en combien de dessins doit se décomposer le mouvement, les figures intermédiaires apparaitront. Une option animation permet de voir la transformation s'effectuer à toute vitesse. Sauvegarde et chargement d'une séquence sont évidemment possibles.

Si vous souhaitez que toute la décomposition du mouvement reste à l'écran (effet stroboscopique) supprimez l'instruction CLS en ligne 7.

```
10 DATA 3A,0,0,DD,21,F8,2A,F5,DD,22 [13007]
,3,0,ED,4B,1,0,3E,1,CD,DE,BB,C5,DD,
56,1,DD,5E,0,DD,66,3,DD,6E,2,DD,E5,
CD,C0,BB,DD,E1,DD,56,5,DD,5E,4,DD,6
6,7,DD,6E,6,DD,E5,CD,F6,BB,DD,E1,1,
8,0,DD,9,C1,10,D1,3E,0,CD,DE,BB,DD,
2A,3,0,ED,4B,1,0,C5,DD,56,1,DD,5E,0
,DD,66,3,D
20 OPENOUT"Z":MEMORY 9999:CLOSEOUT: [12691]
INK 0,0:INK 1,26:PEN 1:BORDER 0:DIM
 x(255),y(255),dx(255),dy(255):FOR
i=10000 TO 10134:READ a$:POKE i,VAL
("&"+a$):NEXT:x=320:y=200:PAPER 0:C
LS:MODE 2:DEF FNb(x)=INT(x/256):DEF
 FNa(x)=((x/256)-INT(x/256))*256:E=
11000
30 t=TEST(x,y):PLOT x,y,t+1:DATA 6E [8905]
,2,DD,E5,CD,C0,BB,DD,E1,DD,56,5,DD,
5E,4,DD,66,7,DD,6E,6,DD,E5,CD,F6,BB
,DD,E1,1,8,0,DD,9,C1,10,D1,F1,3D,FE
,0,C8,18,80
40 LOCATE 1,1:PRINT"Point numero"p: [12975]
IF INKEY(47)=0 THEN WHILE INKEY$<>"
":WEND:GOTO 60 ELSE j=JOY(0):IF j=0
 THEN 40 ELSE PLOT x,y,t:x=x-(2 AND
 x>0 AND j=4):x=x+(2 AND j=8 AND x<
638):y=y+(2 AND y<364 AND j=1):y=y-
(2 AND y>2 AND j=2):IF s THEN IF p>
n+n THEN 6
50 IF j>15 THEN WHILE JOY(0)<>0:WEN [9197]
D:p=p+1:x(p)=x:y(p)=y:IF c=0 THEN c
=1:PLOT x,y,1:xx=x:yy=y:GOTO 30 ELS
E c=0:PLOT xx,yy:DRAW x,y,1:GOTO 30
 ELSE 30
60 CLS:s=S+1:IF s<2 THEN n=p:GOTO 3 [16578]
0 ELSE WHILE INKEY$<>"":WEND:INPUT"
Nombre d'images d'animation :",m:CL
S:POKE 0,m:POKE 2,n/2:POKE 1,n/2:e=
11000:FOR i=1 TO n:POKE e,FNa(x(i))
:POKE e+1,FNb(x(i)):POKE e+2,FNa(y(
i)):POKE e+3,FNb(y(i)):e=e+4:NEXT:F
OR i=1 TO
70 dx(i)=(x(i)-x(i+n))/m:dy(i)=(y(i [14848]
)-y(i+n))/m:NEXT:FOR i=1 TO m:PAPER
 0:PEN 1:CLS:LOCATE 1,1:PRINT" No"i
:PAPER 1:PEN 0:FOR j=1 TO n:x(j)=x(
j)-dx(j):y(j)=y(j)-dy(j):IF j/2=j\2
 THEN DRAW x(j),y(j),1 ELSE MOVE x(
j),y(j)
80 g=INT(x(j)):h=INT(y(j)):POKE e,F [15046]
Na(g):POKE e+1,FNb(g):POKE e+2,FNa(
h):POKE e+3,FNb(h):e=e+4:NEXT j,i:P
OKE 0,m+1:POKE 1,n/2:POKE 2,n/2:LOC
ATE 2,1:PRINT"          (A)nimation
     (S)auver           (C)harger
   (Q)uitter           ":PAPER 0:WINDOW
 1,80,3,25
90 PEN 1:W=10998:POKE 0,M+1:POKE 1, [17698]
N/2:POKE 2,N/2:i$=UPPER$(INKEY$):IF
 i$="" THEN 90 ELSE CLS:IF i$="S" T
HEN SOUND 1,111,2,15:INPUT"NOM :",N
$:POKE &BBD1,0:POKE &BBD2,35:POKE 1
0998,M:POKE 10999,N/2:SAVE N$,B,109
98,E-10990:CLS:GOTO 90
100 IF i$="Q" THEN RUN ELSE IF I$=" [12010]
C" THEN SOUND 1,111,2,15:INPUT"NOM
:",N$:LOAD N$,W:M=PEEK(10998):N=2*P
EEK(10999):CLS:GOTO 90 ELSE IF I$<>
"A" THEN 90 ELSE PLOT -9,-9,1:WHILE
 INKEY$<>"":WEND:SOUND 1,99,2,15:CA
LL 10000:GOTO 90
```

Double hauteur

Par Bruno Le Bourghis

Ce programme permet d'afficher des caractères en double-hauteur, ce qui est déjà bien beau. Mais en prime, il vous offre huit graphismes différents dans trois largeurs de caractère ! L'exploration de cette petite merveille sera pleine d'enseignements et, pour sûr, la présentation de vos réalisations y gagnera. Bruno Le Bourghis est notre deuxième gagnant du mois.

```
10 SYMBOL AFTER 32:a$="AM MAG, c'es [11825]
t geant!":FOR mo=0 TO 2:MODE mo:FOR
 a=1 TO 22 STEP 3:FOR n=1 TO LEN(a$
):c=40956+((ASC(MID$(a$,n,1))-32)*8
):d=c:FOR m=42732 TO 42746 STEP 2:b
=PEEK(c)
20 ON INT(a/3+1) GOSUB 30,40,50,60, [9611]
70,80,90,100:c=c+1:NEXT:LOCATE n+(m
o*10),a:PRINT CHR$(254)CHR$(8)CHR$(
10)CHR$(255);NEXT:NEXT:LOCATE 1,25:
PRINT"une touche...":CALL &BB06:NEX
T:CLS:END
30 POKE m,b:POKE m+1,b:RETURN       [1522]
40 f$=BIN$(b,8):f=VAL("&x"+MID$(f$, [4692]
2,3)+MID$(f$,4,1)+RIGHT$(f$,4)):POK
E m,f:POKE m+1,f:RETURN
50 POKE m,b:POKE m+1,0:RETURN       [571]
60 POKE m,255:POKE m+1,b:RETURN     [1177]
70 POKE m,b:POKE m+1,INT(b/2):RETUR [975]
N
80 GOSUB 30:IF c>d+3 THEN POKE m,25 [4683]
5-b:POKE m+1,255-b:RETURN ELSE RETU
RN
90 GOSUB 30:IF c<d+4 THEN POKE m,IN [6278]
T(b/2):POKE m+1,INT(b/2):RETURN ELS
E RETURN
100 f$=BIN$(b,8):f=VAL("&x"+MID$(f$ [6508]
,2,3)+"0"+RIGHT$(f$,4)):POKE m,f:PO
KE m+1,f:RETURN
```



La logithèque d'AM-MAG

LECTEURS, n'usez plus vos doigts !

Une myriade de messages d'erreur résulte de l'interminable saisie d'un listing prometteur? Votre raison vacille? Nous avons de quoi apaiser vos tourments...



ENFIN PRETE!
La disquette PCW sur laquelle sont regroupés les programmes parus dans nos numéros. **120 F**

3 utilitaires : Vérificateur V.3 - Desfrac - Tailfich.

3 jeux : Othello - La Ville Infernale - Mission Détector.

COMPILATION 140 F

Une disquette regroupe tous les programmes publiés dans nos trois derniers numéros :



n°39



n°40



n°41

Jeux : Reflector, Combat (6128), La roue de la fortune
Utilitaires : Lutins, Fill 464, Tri, Amsaisie, Vérificateurs V.2
Des Dix par Dix à foison **+ un inédit exceptionnel :** ***MAGE (6128)***

BON DE COMMANDE

Choix

Compilations à déguster

- ☐ **3-4-5** : CPC paint, RSX music, amsmoniteur, Spiderman 2, conjugaisons, le bombardier, dump secteur disc, histogrammes en 3D, récupération fichiers disc, récupération fichiers prot., biorythmes.
- ☐ **6-7-8** : Gloup, taquin, jacquet, A.P.I.D, tennis 3D, rallye 66, pronofoot, musicsoft, statistiques, Amstradascii, crayon opt. 1, crayon opt. 2, casse-briques, géo de France, extensions 464, le compte est bon, Othello.
- ☐ **9-10-11** : M.A.O, gesrevue, Trafalgar, fonctions, Amstermind, labynotaure, musithèques, redéfinition, morts célèbres, verbes irréguliers, nibbler.
- ☐ **12-13-14** : Q-R, loto, X-men, JPG-3D, labybi, gécamob, gest disc, startball, 3D château, extra simon, musithèques, RSX fenêtres, calcul mental, space invaders, Ah! Les vacances, puissance quatre, il pleut bergère, scrolling/déconnect, Amstradian graffitis.
- ☐ **15-16-17** : debug, espace, grille, runner, sphéric, CPC tank, Amsbase, Amspoker, géométrie, oil panic, blockhaus, Mirage IV, warblock, Epson pack, casse-tête, carrés magiques, vérificateurs V.2, monnaies étrangères.
- ☐ **18-19-20** : oil, crypto, pacman, module, rundisc, flipper, dirutil, Amsynth, bowling, G.M.D.B, anagram, fantômes, refusnik, heureduc, culinaire, internal micro, vérificateurs V.2, gestion de fenêtres.
- ☐ **21-22-23** : spot, astro, pente, combat, Othello, Amsynth, ice strad, boîte à outils, courbes math, curseur flash, arcsin/arccosin, vérificateurs V.2.
- ☐ **24-25-26** : belote, compact, tablatur, analyser, matrices, cer-bert, boursicote man, flight simulator, vérificateurs V.2.
- ☐ **27-28-29** : inversion d'écran, QCM V.2, expert, pluies acides, intro musicale, musique, facture 9, RSX écran, simplification de fraction, supercopter, basic, cauchemar, machaon, mouche, amsaisie, sprites, vérificateurs V.2.
- ☐ **30-31-32** : verlan, utilitaire 208 ko, chasse à l'homme, ku klux klan, dream walker, redstone, gestion souris, caracter, destroy +, suprax, star wars, amsaisie, vérificateurs V.2.
- ☐ **33-34-35** : bouncing creatures, résolution, fenêtrad, traceur de fonctions, blabla technocratique, color, dix par dix, amsaisie, vérificateurs V.2.
- ☐ **36-37-38** : infernal castle, animateur basic, Rock'n Scroll, fantôme, tron, dix par dix, amsaisie, vérificateurs V.2, Spy.
- ☐ **39-40-41** : Lutins en goguette, Reflector, Fill 464, Combat (6128), La roue de la fortune, Tri, dix par dix, amsaisie, vérificateurs V.2, Mage (6128).

☐ Je commande la disquette pour PCW : 120 F

Règlement par ☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat

Nom : ____________________ Prénom ____________________

Adresse : ____

____

A retourner à Laser Presse AM MAG, Service Diffusion
5/7, rue de l'Amiral Courbet 94160 SAINT-MANDE
Egalement utilisable, le bon de commande des anciens numéros cassettes, disquettes.

Prix dégressif

1 disquette : 140 f

2 disquettes : 120 f l'ex. soit 240 f

3 disquettes : 100 f l'ex. soit 300 f

4 disquettes : 90 f l'ex. soit 360 f
+ 90 f pour chaque disquette supplémentaire.

Disquettes à 90 F,
pour une commande à partir de 4 exemplaires.

AUTEURS

Nous attendons vos réalisations! Vous programmez et vous souhaitez faire profiter nos lecteurs de vos productions originales. Faites nous parvenir ce bon dûment rempli.

Je soussigné ____________________

Adresse : ____________________

____

Certifie sur l'honneur être l'auteur de ce programme et autorise AM MAG à le publier sous formes diverses (revues, sup. disquettes)

Date et signature obligatoires ____________________

Tous nos listings parus sont rémunérés.

crazy CARS II









AMIGA
ATARI ST
PC
AMSTRAD CPC
SPECTRUM
C 64/128



TITUS

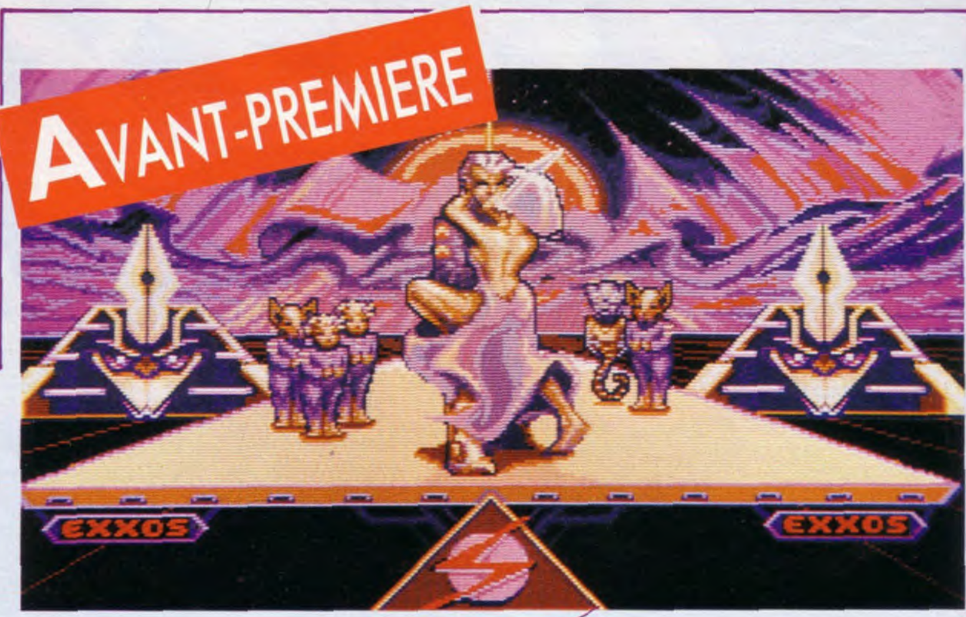




SCREENSHOTS FROM AMIGA VERSION

28 TER AVENUE DE VERSAILLES
93220 GAGNY
TEL. : (1) 43 32 10 92





PURPLE SATURN DAY

Ils sont fous, chez Ere Informatique ! D'abord, on ne sait plus comment les appeler, de leur label ou du nom de leur divinité tutélaire... Ensuite, le succès international du Capitaine Blood leur a tourné la tête : ils ne veulent plus faire que des programmes encore plus fouillés, encore plus démentiels. De véritables monstres !

Editeur : Ere Informatique
Genre : arcade
Graphisme : ★★★
Son : ★★★
Intérêt : ★★★★
Appréciation : ★★★
Machine : CPC

Non, nous n'avons pas encore vraiment pu tester ce programme. Arrivée sur CPC fin décembre, si Exxos le veut bien. En attendant, nous nous contenterons d'une démo très fouillée. *P.S.D.* se compose de quatre jeux d'arcade à ambiance *Captain Blood*, qu'on sélectionne à partir de l'écran principal, où se stockent aussi les "high-scores" de chaque jeu. On les voit un à un, bêtement.

Le Ring Pursuit

Pilotage à haute vitesse dans un anneau d'astéroïdes. Il faut bien sûr les éviter, et essayer de se glisser entre des portes, comme au slalom, marquées par des satellites rouges ou jaunes. Pilotage total à la souris : en avant pour accélérer, en arrière pour ralentir, sur les côtés pour slalomer. Très précis, parfait. Un concurrent tout de même, un vaisseau conduit par l'ordinateur. Pour chaque porte, seul le premier qui la franchit marque des points. Un système terrible, car, si vous laissez s'échapper l'adversaire (heurter un astéroïde vous immobilise), il faut le rattraper aussitôt ou vous ne marquerez plus AUCUN point !

Le Brain Bowler

Le plus complexe et le plus original. Un cerveau électronique affiché à l'écran, avec plein de circuits, de transistors, de puces, de chips, etc, etc. Il est coupé en deux hémisphères : une pour vous, une pour le joueur-ordinateur. Le but du jeu est d'être le premier à allumer des rangées de micro-processeurs en y faisant parvenir des étincelles électriques. Comment ? En ouvrant ou en refermant puces, transistors, et autres. Comment ? En déplaçant une boule au-dessus du cerveau, et en cliquant sur la souris : la boule va frapper une portion de circuit et ouvre ce qui est fermé, ferme ce qui est ouvert. Difficile à manier, il faut calculer l'impact de la boule selon les lois de la perspective. En plus, les circuits sont microscopiques, très proches les uns des autres, une précision internale est exigée ! Adresse, coup d'œil, et logique, le cocktail est complet.

Le Tronic-Soaper

Drôle de truc. Imaginez un aéroglisseur qui ne peut tourner qu'à quatre-vingt dix degrés, sur une plate-forme spatiale juste hérissée de plots métalliques. Que fait-il là ? Il poursuit une étincelle d'énergie qu'il doit frapper plusieurs fois de son tir. Comme sur les autres jeux, il est opposé à un joueur-ordinateur, à égalité de moyens. Le maniement est au point (tout souris encore) mais extrêmement délicat : les plots sont exaspérants, l'engin ennemi a la mauvaise manie de vous bloquer dans les coins, et l'étincelle est presque insaisissable. Il faut garder un œil sur un petit scanner qui suit la position de l'étincelle et des deux aéroglisseurs... Ouh la la !

Le Time Jum

Quand on vous disait que les programmeurs d'Exxos avaient perdu la tête ! Pour inventer un scénario pareil... La machine à remonter le temps fonctionne comme un ressort, qu'il faut tirer pour qu'il vous propulse à travers les siècles comme une boule de flipper. Pour tirer le ressort, il faut de l'énergie. On la gagne en emprisonnant de curieux objets qui passent dans l'espace, à chaque niveau temporel. Puis on tire le ressort, et on essaie d'aller le plus loin possible. Si le sauteur-en-longueur-du-temps joué par l'ordinateur va plus loin que vous, c'est perdu ! Dingue !

Bilan global : notre préférence va au *Brain Bowler*, intelligent, astucieux, et graphiquement très bien réalisé. C'est encore le *Ring Pursuit* qui nous laisse le plus sceptiques, à cause de la banalité de l'action. Quant au *Tronic Soaper*, il faut sans doute beaucoup y jouer pour l'apprécier à son juste prix. En tout cas, les écrans sont à la fois originaux, clairs, et d'une haute qualité graphique. Le jeu crée une ambiance bien à lui, vraiment unique.

J-M. M.

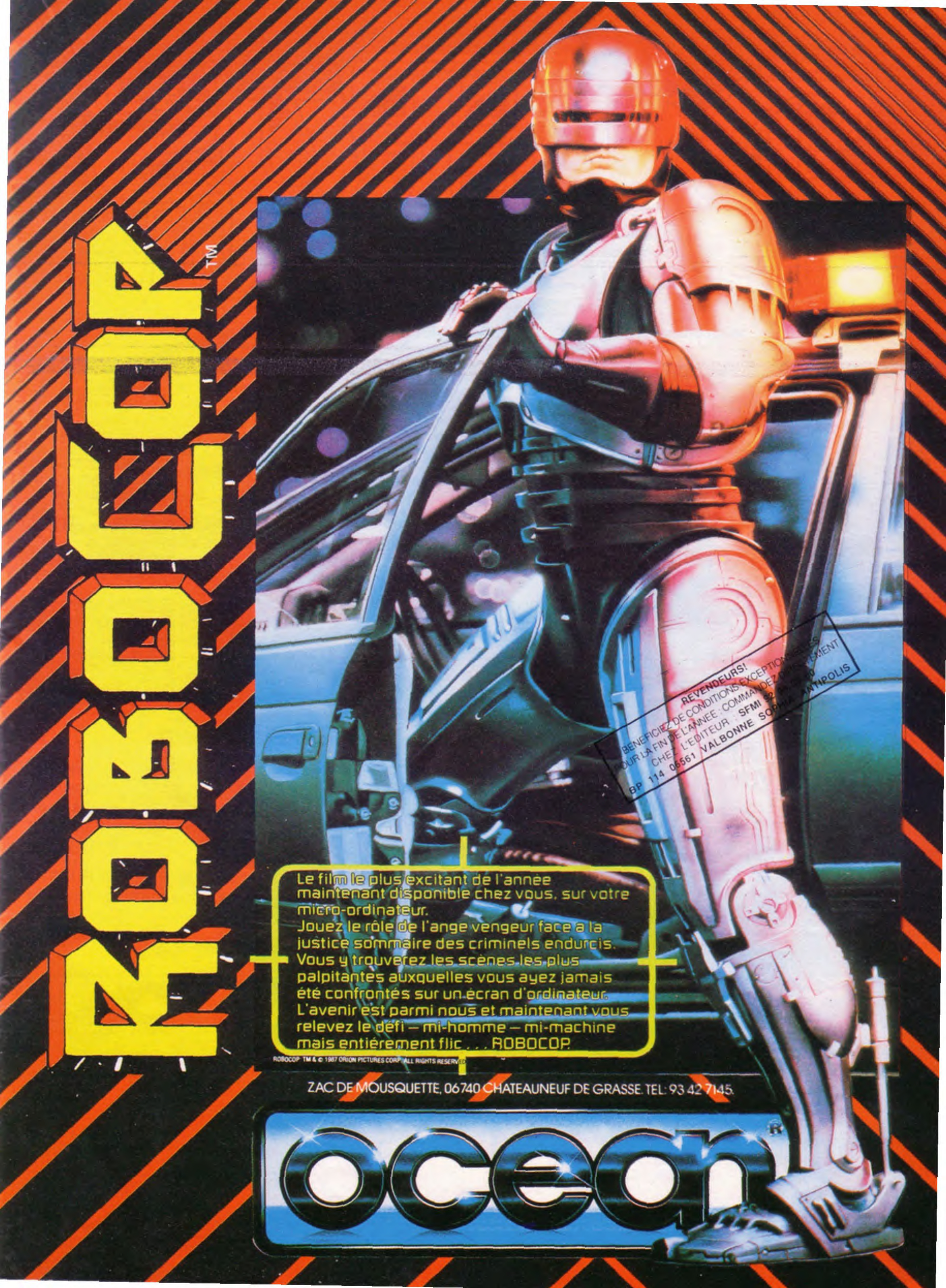

ROBOCOP™
REVENDEURS!
BENEFICIEZ DE CONDITIONS EXCEPTION
POUR LA FIN DE L'ANNEE : COMMANDEZ
CHEZ L'EDITEUR : SFMI 92
BP 114 06561 VALBONNE SO ANTIPOLIS
Le film le plus excitant de l'année maintenant disponible chez vous, sur votre micro-ordinateur.
Jouez le rôle de l'ange vengeur face à la justice sommaire des criminels endurcis.
Vous y trouverez les scènes les plus palpitantes auxquelles vous ayez jamais été confrontés sur un écran d'ordinateur.
L'avenir est parmi nous et maintenant vous relevez le défi – mi-homme – mi-machine mais entièrement flic . . . ROBOCOP.
ROBOCOP TM & © 1987 ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.
ocean®





Photo d'écran prise sur ST



Photo d'écran prise sur ST



Un IRRESISTIBLE jeu d'arcade plein d'humour et de fantaisie.



Photo d'écran prise sur ST

Incarnez PUFFY ou sa compagne PUFFYN et partez dans le labyrinthe affronter les mille créatures diaboliques.

A DECOUVRIR D'URGENCE !

UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX



se tient à votre disposition pour tous renseignements et commandes, téléphonez au : 16 (1) 48 98 99 00

Amiga, ST, PC : 249 F
Amstrad, C 64, Disque : 180 F
Amstrad, C 64, Spectrum K 7 : 140 F.
Disponible dans les meilleurs points de vente et dans les FNAC.

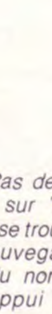
fnac

AMSAISIE

Nous vous félicitons d'être de plus en plus nombreux à nous communiquer des programmes réalisés partiellement ou totalement en langage machine. Les avantages de ce type de programmation ne sont plus à démontrer, ainsi que l'exceptionnelle qualité de la plupart des créations. Malheureusement, la saisie par le lecteur d'une foule considérable de codes machines n'est pas une partie de plaisir. AMSAISIE a donc été créé dans le but louable de vous faire profiter de quelques petites merveilles, en vous évitant un maximum de contraintes.
Il doit être conservé précieusement et utilisé chaque fois que vous découvrirez dans nos colonnes, un listing de codes machines au format approprié. Exemple :

Adresse :	Codes	Somme de contrôle
8 FAO :	00 00 00 00 00 00 00 00	2F





Mode d'emploi

Après lancement, spécifiez en hexadécimal (sans le préfixe '&') l'adresse de début d'implantation du L.M. Celle-ci s'affiche, suivie de ':' et d'un curseur clignotant. Entrez la série de huit codes, sans vous préoccuper des espaces et sans validez par RETURN (tout cela se réalise automatiquement). En fin de ligne et à l'affichage de ':', entrez la somme de contrôle correspondant à la ligne saisie. En l'absence d'erreur, l'adresse suivante s'affiche, etc. Dans le cas contraire, un signal sonore retentit et le message 'ERREUR !' vous signale une bévue. Pas de panique, puisque l'adresse de la ligne litigieuse se réaffiche. Il suffit donc de retaper cette dernière. De plus, sachez qu'en cours de saisie, la touche DEL est opérationnelle.
Maintenant, comment sauvegarder sur disquette (ou cassette) le langage machine aussi facilement entré en mémoire ? Tout simplement par la commande 'S', qui vous réclamera préalablement le nom du programme à sauver. Toutefois, deux solutions s'offrent à vous.
— Vous êtes fou : et venez de saisir en une seule fois, la 'totalité' des codes hexadécimaux (ouf !). Pas de problème, appuyez sur 'S' et votre programme se trouvera entièrement sauvegardé, après l'entrée du nom de fichier et l'appui sur <RETURN>.
— Vous êtes raisonnable : et désirez morceler votre saisie. Au moment de stoper momentanément votre ouvrage pour le poursuivre ultérieurement, appuyez sur 'S' et attribuez un numéro d'ordre à votre nom de fichier (exemple : PENDU1). A la fin de la sauvegarde, l'adresse suivante s'affiche ; notez-la. Cette adresse sera 'l'adresse de début' qu'il conviendra de spécifier lors de la reprise de votre travail (PENDU2). Créez de la sorte, une suite de fichiers binaires (PENDU1, PENDU2, PENDU3, etc.). Finalement, chargez à la suite tous les fichiers (n'oubliez pas le MEMORY adéquat) et effectuez une sauvegarde totale et définitive, par la commande indiquée dans le mode d'emploi du programme (exemple : SAVE''PENDU.BIN'',b,&8DDO, &10AC. Enfantin !

```
10 ' * AMSAISIE par Denis JARRIL *  [1660]
20 MEMORY &2000:DIM O$(18):MODE 1:B [17671]
ORDER 0:INK 0,0:INK 1,13:CLS:PRINT:
PRINT" I pour changer l'adresse cou
rante":PRINT" S pour sauver les don
nees":PRINT" Tapez les caracteres s
ans espace ni      return (tout se f
ait automatiquement).":PRINT
30 PRINT:INPUT" ADRESSE DE DEPART : [4110]
 ",A$:D$=A$:IF A$="" THEN 30
40 A=VAL("&"+A$)                    [1273]
50 I=0:A$=HEX$(A,4):PRINT:PRINT A$; [3200]
":";:C=VAL("&"+LEFT$(A$,2))+VAL("&"
+RIGHT$(A$,2))
60 T$="":WHILE T$="":CALL &BB8A:T$= [3454]
INKEY$:CALL &BB8D:WEND:T$=UPPER$(T$
)
70 IF T$="I" THEN CLS:RUN           [1132]
80 IF T$<>"S" THEN 110 ELSE D=VAL(" [3318]
&"+D$):IF D>0 AND A<0 THEN A=A+6553
6
90 PRINT:PRINT:INPUT"  NOM : ",N$:I [3394]
F N$<>"" THEN SAVE N$,B,D,A-D+1
100 GOTO 50                         [384]
110 IF T$<>CHR$(127) THEN 130 ELSE  [7405]
IF I=0 THEN 60 ELSE I=I-1:PRINT CHR
$(8);" ";CHR$(8);:IF I/2<>ROUND(I/2
) THEN PRINT CHR$(8);" ";CHR$(8);
120 GOTO 60                         [390]
130 IF T$<"0" OR T$>"F" THEN SOUND  [2693]
7,150,20:GOTO 60
140 IF T$<"A" AND T$>"9" THEN SOUND [2632]
 7,150,20:GOTO 60
150 PRINT T$;:IF I=15 THEN PRINT":" [3278]
; ELSE IF I/2<>ROUND(I/2) THEN PRIN
T" ";
160 O$(I)=T$                        [592]
170 I=I+1:IF I<18 THEN 60           [1324]
180 FOR I=0 TO 15 STEP 2:X=VAL("&"+ [4450]
O$(I)+O$(I+1)):POKE A,X:A=A+1:C=C+X
:NEXT:C=C AND &FF
190 IF C=VAL("&"+O$(I)+O$(I+1)) THE [2426]
N 50
200 SOUND 7,50,10:SOUND 7,500,10:PR [3493]
INT"ERREUR!";:GOTO 40
```





LES COURS DU PROFESSEUR ALI GATOR

Parmi les plaisirs que procure la micro-informatique, percer les arcanes de la programmation demeure sans doute le plus enrichissant. Hélas, le manuel utilisateur des CPC étant ce qu'il est, certains d'entre vous éprouvent encore des difficultés à saisir le fil d'Ariane conduisant à une maîtrise complète de leur machine.

Ces cours pratiques et amusants s'adresseront surtout aux néophytes. Les autres, les rois du Basic, les kids de l'Assembleur, y trouveront peut-être l'astuce de programmation qui illuminera leurs réalisations. N'hésitez pas à nous soumettre vos difficultés ; toute question d'intérêt général sera ici clairement abordée.

Leçon n°1 : les chaînes de caractères

Notre première leçon traitera de certaines variables, les chaînes de caractères qui ont pour point commun d'utiliser le signe "$" à la fin de leur nom.

A$="bonjour" est une chaîne de caractères ou variable alphanumérique.

A=1 est une variable numérique, mais **A$="1234"** est une chaîne de caractères.

Beaucoup d'instructions gravitent autour de ces chaînes de caractères. Si certaines sont très connues, d'autres sont peu usitées et pourtant leur emploi permet de sortir la substantifique moelle des chaînes de caractères. Parlons tout d'abord des plus connues : **LEFT$, RIGHT$, MID$.**

Ces trois fonctions permettent de "saucissonner" les chaînes à votre convenance et d'obtenir ainsi des bouts de chaînes devenant à leur tour autant de variables. Les syntaxes de LEFT$ et de RIGHT$ sont identiques.

A$ = "BONJOUR":B$ = LEFT$(A$,4):PRINT B$

Réponse : BONJ

Cette instruction permet d'extraire la partie gauche d'une chaîne de caractères. Le nombre utilisé étant la longueur de la nouvelle chaîne que l'on désire obtenir. Si ce nombre est supérieur à la longueur de la chaîne de départ, la nouvelle variable sera identique à la première.

RIGHT$(A$,4)

Même effet que **LEFT$** mais c'est la partie droite de la chaîne qui est prise en compte. La commande **MID$** marche sur le même principe mais utilise trois paramètres et permet de sortir n'importe quelle partie de chaîne.

A$="BONJOUR":PRINT MID$(A$,5,2)

Réponse : OU

Le premier nombre "5" précise la position du premier caractère qui sera pris en compte. Le second "2" nous donne la longueur de la sous-chaîne désirée. Cette commande, bien utilisée dans une boucle, autorise des effets visuels intéressants, genre télex ou machine à écrire. Il existe un autre groupe de fonctions travaillant aussi sur les chaînes de caractères et qui permettent d'obtenir des variables numériques : **LEN, VAL, ASC et INSTR.**

— **PRINT LEN(A$)** vous donnera le nombre de caractères compris dans la chaîne A$, y compris les espaces, ponctuations ou chiffres s'ils existent.

— Avec **PRINT VAL(A$)** vous obtiendrez l'expression numérique du début de chaîne, dans la mesure ou cette chaîne en possède. Par défaut vous obtiendrez zéro, ce qui parfois n'est pas inutile.

A$="1234":PRINT VAL(A$)

Réponse : 1234

A$="nous sommes le 22": PRINT VAL(A$)

Réponse : 0

A$="22 novembre 1988": PRINT VAL(A$)

Réponse : 22

La fonction ASC vous donnera la valeur ASCII du premier caractère et uniquement du premier caractère d'une chaîne.

A$="BONJOUR":PRINT ASC(A$)

Réponse : 66

A$="B":PRINT ASC(A$)

Réponse : 66

Nous parlions de saucissonnage de chaînes de caractères. **INSTR** permet de voir si une tranche de saucisson appartient bien au saucisson principal. INSTR compare la chaîne principale avec une sous-chaîne et donne 1 comme résultat si cette sous-chaîne est présente dans la première.

A$="MAMAN":B$="MA": PRINT INSTR(1,A$,B$)

Réponse : 1

Le premier paramètre "1" est facultatif, il indique la position de départ dans la chaîne A$ où commencera la comparaison avec B$. Dans notre exemple, la chaîne B$ se retrouve deux fois dans la chaîne A$ mais néanmoins, la réponse donnée par INSTR est 1. Cette fontion sert de flag (drapeau). En fait c'est un peu une fonction logique. La question est-elle vraie (B$ est-il contenu dans A$?). Réponse oui, donc réponse de l'ordinateur : 1. Peu importe si la question est vraie deux fois.

Un troisième groupe de fonctions gravite autour des chaînes de caractères. Il s'agit de **LOWER$, UPPER$, SPACE$ et STRING$.**

— **PRINT LOWER$(A$)** transformera en minuscules toutes les majuscules contenues dans la chaîne A$.

— **UPPER$** fera exactement l'inverse.

— **PRINT STRING$(10,"A")** affichera une chaîne de 10 caractères uniquement composée de "A".

— **PRINT SPACE$(10)** vous donnera une chaîne d'espaces. Très utile pour effacer une partie de texte dont on n'a plus que faire.

A noter que PRINT STRING$ (10," ") et PRINT SPACE$(10) ont exactement le même effet.

Récréation n°1 : la roue de la fortune

Après cette longue partie théorique, voici le moment de la récréation. Il s'agit d'un pe-

tit jeu sans prétention mais qui a l'avantage d'utiliser en gros toutes ces instructions. Ce divertissement reprend le thème bien connu de son homologue télévisé, qui lui aussi n'est qu'un jeu du pendu amélioré. Afin que sa conception n'ait plus aucun secret pour vous, nous allons décortiquer le listing pas à pas.

I — Les variables

— **SCORE** : sans commentaire.
— **OTLIG** : cette variable contiendra le nombre de lettres déjà trouvées et faisant partie de la solution.
— **1PROPO$** : dans cette chaîne de caractères, nous stockerons toutes les lettres que vous entrerez au clavier.
— **DIM MOT1$** et **DIM MOT2$** : deux tableaux pouvant contenir cent chaînes de caractères chacun. C'est dans ces tableaux que la boucle des lignes 100 à 120 inscrit les datas des questions. À titre d'exemple, ce jeu ne propose que dix questions, mais sachez qu'il peut en contenir cent. Le soin de compléter les datas est laissé à votre discrétion. *Chaque ligne de datas* doit contenir deux chaînes de caractères. Une pour la définition et une pour la solution. En fonction du nombre de ces lignes, le chiffre '10' de la *boucle en ligne 100 et le '9'* du tirage aléatoire en ligne 420 seront à modifier.

II — Affichage du décor

Affichage du décor est un bien grand mot ; disons création du tableau de jeu. Pour créer ce tableau, j'utilise un petit sous-programme affichant des chaînes de caractères en double hauteur (lignes 290 à 350). Aujourd'hui, nous ne vous expliquerons pas son fonctionnement mais vous pouvez toujours le récupérer et l'utiliser à votre guise. Surtout que je n'en suis pas l'auteur....(merci M. anonyme). Néanmoins, voici deux ou trois choses sur son utilisation.
La ligne 130 (symbol after 32) est obligatoire.
— **X$** est la variable à afficher.
— **X,Y** les coordonnées et ENC le numéro du PEN utilisé.

III — Le jeu

— **Ligne 420** : tirage aléatoire de la question. Ligne à modifier si vous rajoutez des datas.
— **Lignes 440 à 480** : boucle calculant le nombre de consonnes contenues dans la solution. Chaque lettre est comparée aux codes ASCII des voyelles et des espaces. Si la comparaison est négative : CONSON=CONSON+1.
— **Lignes 500 à 530** : boucle d'affichage de la définition dans le style machine à écrire.
— **Lignes 550 à 610** : tirage au sort de l'enjeu. Si c'est zéro qui sort, vous subissez une banqueroute et votre score tombe lui aussi à zéro.
— **Lignes 630 à 710** : *affichage* du nombre de lettres contenues dans la réponse. Tout ce qui est alphabet est remplacé par un point, tout le reste est affiché tel quel.

IV — Entrées joueur

— **Ligne 770** : vidange buffer clavier. Pour ceux qui ont un 464, sachez que cette ligne a *le même effet qu'un* CLEAR INPUT bien connu des 6128.
— **Ligne 790** : dans A$ ce qui a été tapé au clavier.
— **Ligne 810** : A$ en majuscule puis affichage.
— **Ligne 820** : vous avez tapé une voyelle. C'est interdit ! Dommage, vous perdez 500F.
— **Ligne 830** : ce n'est pas une lettre de l'alphabet ; on recommence.
— **Ligne 840 à 860** : vérifier si cette lettre n'a pas déjà été utilisée.
— **Ligne 870** : non ; alors cette lettre vient s'ajouter aux autres et grossit la chaîne PROPO$.
— **Lignes 890 à 930** : la lettre est comparée à toutes les lettres de la réponse. Si elle est identique, elle s'affiche dans la réponse et la variable TOTLIG est décrémentée. Si la lettre ne fait pas partie de la réponse, elle tombe dans la poubelle.
— **Ligne 940** : on compare TOTLIG à CONSON. Si les deux variables sont identiques, c'est que vous avez trouvé toutes les consonnes. Vous pouvez faire une proposition. Elles ne sont pas identiques, donc on boucle en 770 pour faire une nouvelle entrée.
— **Lignes 960 à 1050** : la lettre était mauvaise. On la met dans la poubelle. Vous perdez 500 F de l'enjeu. Si l'enjeu tombe à zéro, c'est fini pour ce tour. On en recommence un autre.

V — Donnez votre réponse

— **Lignes 1110 à 1140** : efface le bas de l'écran et affiche "proposition". Vous *faites votre proposition.*
— **Lignes 1150 à 1240** : votre proposition est comparée à la solution. Si elles sont identiques, les voyelles de la réponse sont affichées dans *une couleur différente sinon,* vous avez perdu et on boucle pour une nouvelle partie.
— **Lignes 1260 à 1320** : vous avez gagné, vous ramassez le jackpot ou ce qu'il en reste. Votre score grossit d'autant.
— **Ligne 1330** : réinitialisation des variables de base et en avant pour un nouveau tour.

VI — Input nouvelle manière

Rien que pour cette routine, ce petit jeu très simple en vaut la peine. Ce sous-programme remplace avantageusement la commande INPUT et affiche un curseur clignotant au lieu de l'affreux point d'interrogation parfois très difficile à situer. La possibilité est offerte de calibrer la longueur de la réponse avec LG (ligne 1150). Si LG=10, vous ne pourrez tapez plus de dix lettres. La réponse se récupère dans LIG$. Si c'est une variable numérique que vous attendez, un PRINT VAL(LIG$) fera très bien l'affaire.
Le **LOCATE 14,23** de la ligne 1400 et 1440 peut être remplacé par un X,Y définissable avant le gosub de la ligne 1150. Le GR=134 est le caractère qui clignotera en alternance avec le chr$(143). Il vous est donc possible de le modifier pour obtenir d'autres effets visuels.

VII — Les Datas

Comme je vous l'ai expliqué dans le premier paragraphe, cette partie du programme n'est qu'embryonnaire. Il ne tient qu'à vous de l'étoffer ou *de le faire étoffer par un* membre de votre entourage. A noter que les définitions et les réponses doivent être écrites en majuscules.
Bien, c'est fini pour aujourd'hui. *Le mois prochain, nous* nous attaquerons aux entrées clavier/joystick. Soyez présent au rendez-vous.

Claude Le Moullec




```
10 REM ::::::::::::::::::::::                 [1674]
20 REM :                    :                 [419]
30 REM :   LES VARIABLES    :                 [597]
40 REM :                    :                 [419]
50 REM ::::::::::::::::::::::                 [1674]
60 SCORE=0:TOTLIG=0:PROPO$=""                 [2904]
70 DIM MOT1$(100)                             [490]
80 DIM MOT2$(100)                             [432]
90 RESTORE 1520                               [743]
100 FOR H= 1 TO 10:READ A$,B$                 [1819]
110 MOT1$(H)=A$:MOT2$(H)=B$                   [916]
120 NEXT                                      [350]
130 SYMBOL AFTER 32                           [1296]
140 CLS:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,2:IN           [3005]
K 2,26:INK 3,18
150 REM ::::::::::::::::::::::                [1674]
160 REM :                    :                [419]
170 REM : AFFICHAGE  DECOR :                  [1591]
180 REM :                    :                [419]
190 REM ::::::::::::::::::::::                [1674]
200 x$="LA ROUE DE LA FORTUNE":x=10           [3039]
:y=2:ENC=3:GOSUB 290
210 x$="DEFINITION : ":x=1:y=6:ENC=           [3522]
1:GOSUB 290
220 x$="REPONSE : ":X=1:y=10:ENC=2:           [2546]
GOSUB 290
230 x$="ENJEU : ":X=1:y=14:ENC=3:GO           [2093]
SUB 290
240 x$="SCORE : ":X=1:y=18:ENC=1:GO           [1623]
SUB 290
250 PEN 2:LOCATE 8,19:PRINT SCORE             [1501]
260 x$=" CHOIX":X=1:y=22:ENC=2:GOSU           [2680]
B 290
270 x$="POUBELLE":X=31:y=22:ENC=2:G           [1931]
OSUB 290
280 GOTO 420                                  [401]
290 FOR i=1 TO LEN(x$)                        [603]
300 SOUND 1,50,3,5,,,10                       [1688]
310 c=HIMEM+1+8*(ASC(MID$(x$,i,1))-           [2031]
32)
320 SYMBOL 253,0,PEEK(c),PEEK(c),PE           [4724]
EK(c+1),PEEK(c+1),PEEK(c+2),PEEK(c+
2),PEEK(c+3)
330 SYMBOL 252,PEEK(c+3),PEEK(c+4),           [5274]
PEEK(c+4),PEEK(c+5),PEEK(c+5),PEEK(
c+6),PEEK(c+6),0
340 PEN ENC:LOCATE x,y:PRINT CHR$(2           [3935]
```

→

```
53):LOCATE x,y+1:PRINT CHR$(252)
350 x=x+1:NEXT:RETURN                  [1927]
360 REM ::::::::::::::::::::           [1674]
370 REM :                  :           [419]
380 REM :       LE JEU     :           [383]
390 REM :                  :           [419]
400 REM ::::::::::::::::::::           [1674]
410 REM :::: TIRAGE ALEATOIRE DE LA [2225]
 QUESTION
420 JEU=INT(RND*9)+1:JEU$=MOT1$(JEU [1839]
)
430 REM :::: CALCUL DU NB DE CONSON [1905]
NES
440 B$=MOT2$(JEU):CONSON=0             [1850]
450 FOR H=1 TO LEN(B$):A$=MID$(B$,H [1123]
,1)
460 IF ASC(A$)=65 OR ASC(A$)=69 OR  [5193]
ASC(A$)=73 OR ASC(A$)=79 OR ASC(A$)
=85 OR ASC(A$)=89 OR ASC(A$)=32 THE
N 480
470 CONSON=CONSON+1                    [671]
480 NEXT                               [350]
490 REM :::: AFFICHAGE DEFINITION     [1689]
500 PEN 3:FOR H=1 TO LEN(JEU$)        [1086]
510 SOUND 1,50,3,5,,,10                [1688]
520 LOCATE 14+H,7:PRINT MID$(JEU$,H [2807]
,1)
530 FOR T=1 TO 100:NEXT T,H            [1178]
540 REM :::: ENJEU : SI = 0 => BANQ [2437]
UEROUTE
550 ENJEU=INT(RND*9)                   [523]
560 IF ENJEU=0 THEN GOTO 600           [1065]
570 ENJEU=ENJEU*1000                   [1009]
580 PEN 1:LOCATE 9,15:PRINT ENJEU     [1453]
590 GOTO 630                           [407]
600 x$="BANQUEROUTE":x=16:y=24:ENC= [1671]
3:GOSUB 290
610 SCORE=0:GOTO 1320                  [1722]
620 REM :::: AFFICHAGE NB DE LETTRE [2359]
S DE LA REPONSE
630 REP$=MOT2$(JEU)                    [1665]
640 PEN 3:FOR H=1 TO LEN(REP$)        [1575]
650 SOUND 1,50,3,5,,,10                [1688]
660 FOR T=1 TO 100:NEXT T              [1206]
670 LETT$=MID$(REP$,H,1)               [1990]
680 IF ASC(LETT$)<65 OR ASC(LETT$)> [2292]
90 THEN 700
690 LOCATE 10+H,11:PRINT ".":GOTO 7 [1364]
10
700 LOCATE 10+H,11:PRINT LETT$        [827]
710 NEXT                               [350]
720 REM ::::::::::::::::::::           [1674]
730 REM :                  :           [419]
740 REM :  ENTREES JOUEUR  :           [1715]
750 REM :                  :           [419]
760 REM ::::::::::::::::::::           [1674]
770 WHILE INKEY$<>"":WEND              [1786]
780 PEN 1:LOCATE 2,25:PRINT CHR$(24 [2401]
3)+CHR$(32)
790 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 790        [1450]
800 REM :::: PLUSIEURS VERIFICATION [1716]
S
810 A$=UPPER$(A$):LOCATE 3,25:PRINT [2326]
 A$
820 IF ASC(A$)=65 OR ASC(A$)=69 OR  [4864]
ASC(A$)=73 OR ASC(A$)=79 OR ASC(A$)
=85 OR ASC(A$)=89 THEN 1040
830 IF ASC(A$)<65 OR ASC(A$)>90 THE [2297]
N SOUND 1,500,40,7:GOTO 770
840 DEJA=0:FOR H=1 TO LEN(PROPO$)     [1692]
850 IF A$=MID$(PROPO$,H,1) THEN DEJ [1044]
A=1
860 NEXT:IF DEJA=1 THEN SOUND 1,500 [2825]
,40,7:GOTO 770
870 PROPO$=PROPO$+A$                   [919]
880 REM :::: LA LETTRE FAIT-ELLE PA [1906]
RTIE DE LA REPONSE ?
890 BON=0:FOR H=1 TO LEN(REP$)        [2403]
900 IF A$=MID$(REP$,H,1) THEN 910 E [1697]
LSE 930
910 PEN 3:LOCATE 10+H,11:PRINT A$     [1972]
920 TOTLIG=TOTLIG+1:BON=1              [1225]
930 NEXT:IF BON=0 THEN 960             [1656]
940 IF TOTLIG=CONSON THEN 1110 ELSE [2248]
 770
950 REM :::: NON ! ALORS POUBELLE     [1486]
960 FOR H=2 TO 36-POUB:SOUND 1,50,1 [1414]
,5
970 PEN 1:LOCATE H,25:PRINT CHR$(15 [2904]
4)+CHR$(243)+A$
980 FOR T=1 TO 50:NEXT T,H             [926]
990 poub=poub+1                        [511]
1000 FOR H=37-POUB TO 2 STEP -1        [1801]
1010 SOUND 1,50,1,5                    [1211]
1020 LOCATE H,25:PRINT CHR$(243)+CH [1903]
R$(32)
1030 FOR T=1 TO 50:NEXT T,H            [926]
1040 enjeu=ENJEU-500:PEN 1:LOCATE 9 [3693]
,15:PRINT ENJEU:SOUND 1,500,40,7
1050 IF enjeu<1 THEN 1170 ELSE 770    [1012]
1060 REM ::::::::::::::::::::          [1674]
1070 REM :                  :          [419]
1080 REM :  DONNEZ REPONSE  :          [1260]
1090 REM :                  :          [419]
1100 REM ::::::::::::::::::::          [1674]
1110 LOCATE 1,22:PRINT STRING$(39," [2129]
 ")
1120 LOCATE 1,23:PRINT STRING$(39," [1578]
 ")
1130 LOCATE 1,25:PRINT STRING$(39," [1742]
 ")
1140 x$="PROPOSITION:":X=1:y=22:ENC [3536]
=2:GOSUB 290
1150 lg=LEN(mot2$(jeu)):PEN 3:GOSUB [1946]
 1400
1160 IF lig$=mot2$(jeu) THEN 1180     [2331]
1170 PEN 3:LOCATE 13,25:PRINT"MAUVA [2381]
ISE REPONSE":GOTO 1320
1180 PEN 3:LOCATE 15,25:PRINT"BONNE [1674]
 REPONSE"
1190 PEN 1:FOR H=1 TO LEN(LIG$)       [1056]
1200 A$=MID$(LIG$,H,1)                 [672]
1210 IF ASC(A$)=65 OR ASC(A$)=69 OR [5282]
 ASC(A$)=73 OR ASC(A$)=79 OR ASC(A$
)=85 OR ASC(A$)=89 THEN 1220 ELSE 1
240
1220 SOUND 1,50,3,5,,,10               [1688]
1230 LOCATE 10+H,11:PRINT A$          [997]
1240 NEXT                              [350]
1250 REM :: VOUS RAMASSEZ LA MISE     [748]
1260 DIV=ENJEU/500                     [1020]
1270 FOR H=1 TO DIV:SOUND 1,400,2,5 [1322]
1280 ENJEU=ENJEU-500:PEN 1:LOCATE 9 [3199]
,15:PRINT ENJEU
1290 SCORE=SCORE+500:PEN 2:LOCATE 8 [4744]
,19:PRINT SCORE
1300 FOR T=1 TO 100:NEXT T,H           [1178]
1310 REM :::: ET ON RECOMMENCE        [1680]
1320 FOR T=1 TO 3000:NEXT T            [910]
1330 TOTLIG=0:PROPO$="":GOTO 130      [1503]
1340 REM ::::::::::::::::::::          [1674]
1350 REM :                  :          [419]
1360 REM :S/P POUR REMPLACER:          [2482]
1370 REM : LA FONCTION INPUT:          [1566]
1380 REM :                  :          [419]
1390 REM ::::::::::::::::::::          [1674]
1400 lig$="":LOCATE 14,23:gr=134      [1493]
1410 a$=INKEY$:gr=gr XOR 15:PRINT C [3866]
HR$(gr);CHR$(8);: IF a$="" THEN 141
0
1420 a$=UPPER$(a$):IF ASC(a$)=13 TH [9906]
EN 1440 ELSE IF (a$>"Z" AND ASC(a$)
<>127) THEN 1410 ELSE IF ASC(a$)=12
7 AND LEN (lig$)>0 THEN lig$=LEFT$(
lig$,LEN(lig$)-1):PRINT CHR$(8);"
";CHR$(8);CHR$(8);:GOTO 1410
1430 IF LEN(lig$)=lg THEN PRINT CHR [6937]
$(7);:GOTO 1410 ELSE lig$=lig$+a$:P
RINT RIGHT$(lig$,1);:GOTO 1410
1440 LOCATE 14,23:PRINT CHR$(24)+li [3224]
g$+CHR$(24)+CHR$(32)
1450 RETURN                            [555]
1460 REM ::::::::::::::::::::          [1674]
1470 REM :                  :          [419]
1480 REM : DATAS  QUESTIONS :          [1630]
1490 REM :  NON EXHAUSTIFS  :          [1188]
1500 REM :                  :          [419]
1510 REM ::::::::::::::::::::          [1674]
1520 DATA "PROFESSION","INFORMATICI [2011]
EN"
1530 DATA "ROMAN","POUR QUI SONNE L [2106]
E GLAS"
1540 DATA "EXPRESSION","TETE A CLAQ [1362]
UES"
1550 DATA "VILLE","TOURCOING"         [1553]
1560 DATA "PAYS","SIERRA LEONE"       [1090]
1570 DATA "VEDETTE","JEAN MICHEL JA [1769]
RRE"
1580 DATA "HOMME D'ETAT","CHURCHIL"  [855]
1590 DATA "ANIMAL","ORANG-OUTAN"      [1444]
1600 DATA "GROUPE MUSICAL","ROLLING [1491]
 STONES"
1610 DATA "FILM","LA GRANDE VADROUI [2214]
LLE"
```



Coucou, me revoilà ! Je suis Game Over. Après avoir été publié en 1986, puis inséré dans la compilation Imagine's Arcade Giants, je reviens accompagné de mon petit frère, Game Over II.

Game Over II



Editeur : Dinamic
Genre : arcade
Graphisme : ★★★★
Difficulté : ★★★
Intérêt : ★★★
Appréciation : ★★★
Machine : CPC

Ce héros se nomme Arkos. Voici quelques années, il était le plus fidèle lieutenant de Gremla, la toute puissante souveraine d'une galaxie située aux confins de l'univers. Au terme d'une longue période durant laquelle Gremla fit preuve d'un despotisme et d'une cruauté intolérables (si tant est qu'il y en ait de tolérable), Arkos décida que liberté et égalité (en attendant mieux) deviennent les bases de gouvernement du monde qu'il habitait. Il fomenta une révolution qui l'amena dans une geôle, la prison de la planète Hypsis.
Voilà où nous en sommes au début du jeu. Arkos doit s'échapper de la prison. Il s'est emparé d'une mitraillette et dispose d'une petite réserve de grenades. Des gardiens juchés sur des scooters volants essayent de lui barrer le passage. Pour progresser, une seule solution, tirer dans le tas.
Quand la dernière muraille est enfin franchie, une course folle à travers vingt écrans l'attend. Chemin faisant, des orques verts et des tonneaux rouges et blancs se présentent. Il faut qu'il abatte les uns, et découvre le contenu des autres. Quelques surprises, bonnes ou mauvaises, lui sont réservées. Ainsi, tantôt un champ de force l'entourera, le rendant temporairement invulnérable, tantôt des mines exploseront sous ses pieds.
Bientôt, le géant Orko, un horrible monstre se dresse devant lui, doté des cornes de Lucifer et de la stature de King Kong. Que faire ? Lui balancer un maximum de grenades à travers la figure. Après l'anéantissement de cet être infernal, Arkos poursuit benoîtement son épopée linéaire. Le dernier écran le verra combattre trois robots gigantesques. Ceux-ci exterminés, il montera à bord d'un vaisseau spatial et partira en direction de la planète Sckunn.
La planète Sckunn est recouverte par une forêt peuplée de Kaikas. Leur corps est celui du kangourou surmonté d'une tête de ptérodactyle. Le moindre attouchement de ces charmantes bestioles provoque un abaissement de l'énergie vitale. Arkos doit donc les éviter à tout prix.

Boum !

A la lisière de la forêt, notre héros pénétrera dans un palais qu'il visitera. Mais attention, le sol est jonché de mines ! La progression sera ardue. De nombreuses explosions inopinées et toujours mortelles le puniront de sa curiosité. Il traversera — s'il survit — des couloirs qui bien souvent mèneront à des impasses. Parfois, des boules marquées "pow" donneront à son laser géant cinq tirs supplémentaires. Des Leisers-Freisers, grosses bêbêtes répugnantes tenant à la fois du cheval, de l'élan et du dragon, lui cracheront au visage des boules de feu.
Enfin, dans un ultime effort, il mesurera ce qui lui reste de forces avec celles du gardien géant. Sa complète destruction impliquera la réalisation du but qu'il s'était fixé : la fin de l'empire et de la dynastie de Gremla.
Les graphismes sont colorés et bien dessinés. Un effort particulier a été consenti pour les décors, surtout dans la première partie, un paysage urbain futuriste. Les personnages se meuvent avec une certaine rapidité bien que leurs gestes soient parfois saccadés. Les bruitages sont du genre strident. Dur dur pour les oreilles sensibles...

Game Over II

Plusieurs années après la victoire d'Arkos, celui-ci reste introuvable. Personne ne sait où il demeure. Au terme d'une enquête longue et difficile, on apprend que les héritiers de Gremla le retiennent prisonnier. Il croupit misérablement au fond d'une cellule sur Phantis, la planète carcérale. Le commandant Locke doit le tirer de là.
La première partie du jeu rappelle *Nemesis*, du moins dans son principe : un vaisseau spatial avance dans l'espace intersidéral en détruisant les ennemis qui viennent à sa rencontre.
Cette première partie est composée de quatre phases : s'approcher de Phantis en évitant ou en éliminant les hordes suicidaires de l'aviation adverse ; survoler une zone volcanique en échappant aux missiles terre-air de reconnaissance autonome ; pénétrer dans un cratère puis progresser dans des galeries souterraines en assassinant sauvagement les serpents Multiapiler et en anihilant les nébuleuses de gaz Kripton ; enfin, atterrir, capturer un Adrec clonique (un énorme kangourou ayant subi de menues mutations génétiques), et traverser un marécage en en tuant sans vergogne les autochtones qui luttent assis sur des crapauds géants et des ptérodactyles.

Je vole !

Dans la deuxième partie, de petites fusées fixées sur le dos du commandant Locke lui permettent, dans les instants critiques, de s'élever dans les airs. Avant de parvenir jusqu'à la cellule d'Arkos, le commandant Locke rencontrera moultes créatures infernales, des robots, des fantômes aux allures de poupées gigognes ou d'oiseaux bleus, des dragons, des crapauds et j'en passe.
La débauche d'obstacles et de monstres ne rend pas le soft plus intéressant. Les décors ont été moins travaillés que dans *Game Over I*, d'où une certaine austérité des paysages. En outre, les actions qu'il propose sont trop faciles à jouer. Les stakhano su shoot'em up en viendront à bout sans trop de peine : il leur suffira d'une seule petite heure — montre en main — pour terminer la première partie ; quant à la seconde, une bonne semaine de pratique sera malgré tout nécessaire pour libérer ce pauvre Arkos.

J-P. Boghossian

L'ULTIME MACHINE DE DEVASTATION

REVENDEURS!
CONDITIONS EXCEPTIONNELLES
COMMANDEZ DIRECTEMENT
SFM 92 94 36 00
VALBONNE SOPHIA ANTIPOLIS

LED STORM™

LAZER ENHANCED DESTRUCTION

Atari ST – disquette
Spectrum 48/128K – cassette et disquette

CAPCOM

Amiga – disquette
Amstrad CPC – cassette et disquette
CBM 64/128 – cassette et disquette

GEANTS DE L'INDUSTRIE DES JEUX VIDEO





Foncez sur les routes du ciel, loin des chauffards et des piétons. Devant vous s'étendent uniquement les virages d'une autoroute divine. Ce ne sont pas les anges, cependant, qui vous tiennent compagnie; des adversaires kamikazes vous barrent le chemin et des terroristes pirates lancent des vides incessants sur votre voie céleste.

Le combat n'est pas à sens unique – les turbos à laser vous donnent une accélération prodigeuse et vous permettent de voler, alors que vos commandes à fusion vous permettent de vous frayer un chemin à travers l'opposition la plus dévastatrice.

La route se rétrécie, l'espace est étroit – il est temps de vous transformer à la vitesse de la lumière en moto à réaction nucléaire. Entrez dans un show aérien extravagant d'habileté à la course de pilotage insensé et de guerres routières intrépides, à travers neuf paysages entièrement distincts.





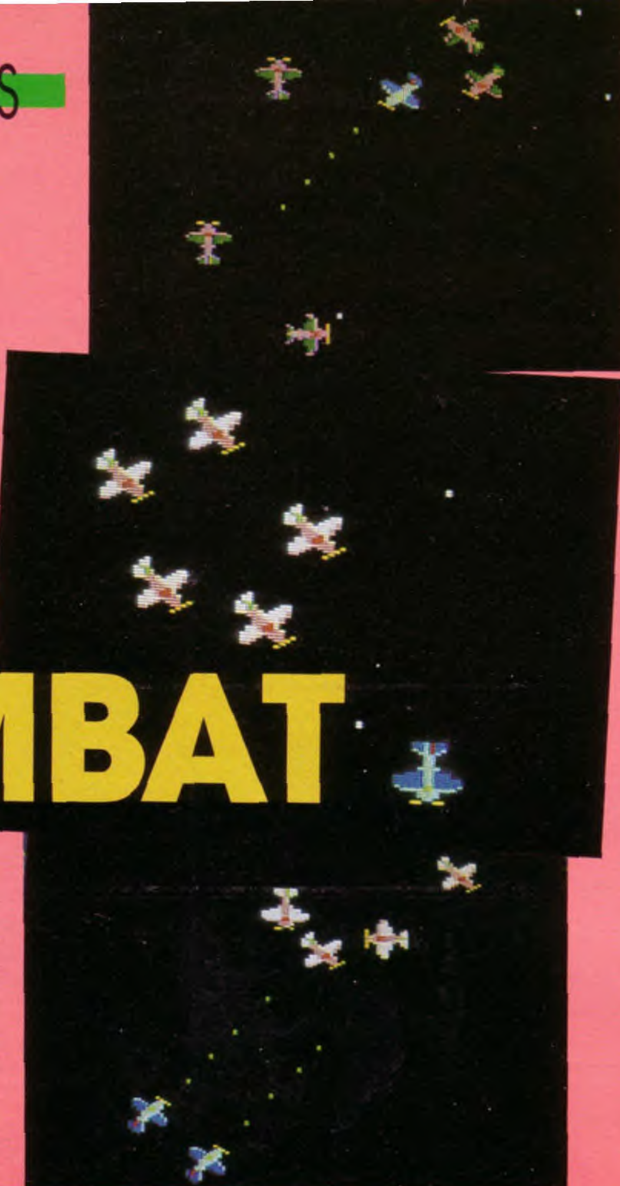


Écrans tirés de versions différentes.

LISTINGS

Tel un as de la bataille d'Angleterre, participez avec maestria aux combats aériens concoctés en assembleur par Frédéric Carbonero, programmeur de haute voltige.

COMBAT (6128)



Quelle folie égémonique pousse les escadrilles impérialistes ennemies à semer la terreur sur un si paisible territoire ? Aux commandes (joystick) d'un fringant chasseur, notre héros a pour louable mission d'anéantir les intrus, reconnaissables à leurs couleurs criardes et outrancières résolument différentes des siennes.

Un partenaire peut éventuellement lui prêter main forte (option 2 joueurs), disposant par défaut des touches directionnelles et de la barre d'espace (touches redéfinissables). Si l'un des deux est abattu, l'autre a tout loisir de poursuivre seul le carnage.

— La vitesse et la couleur des escadrilles (cinq avions maximum) changent en cours de jeu.

— Le nombre de points octroyés augmente avec le temps qui s'écoule.

— La touche DEL autorise la pause.

— Les meilleurs scores sont mémorisés.

Sauvegarde

Sauvez le premier listing Basic sous un nom de votre choix ("COMBAT", par exemple), puis entrez par Amsaisie (reportez-vous à son mode d'emploi) le second listing de codes hexadécimaux. Spécifiez 7530 comme adresse de début et sauvez le langage machine par l'option S sous le nom "COMBAT". Si vous ne souhaitez pas saisir en une seule fois la totalité des codes, morcelez votre travail en créant plusieurs fichiers (COMBAT1, COMBAT2, etc.). Ces derniers devront ultérieurement être chargés à la suite après un MEMORY &752F et sauvegardés ainsi dans un fichier unique et définitif : SAVE"COMBAT",b,&7530,&1194

N.B. Dans le cas d'une sauvegarde cassette, veillez à sauvegarder le langage machine "à la suite" du programme Basic.

Frédéric Carbonéro

```
1 REM  ************************         [1415]
2 REM  *                      *         [403]
3 REM  *     === COMBAT ===   *         [1736]
4 REM  *                      *         [403]
5 REM  *  CARBONERO FREDERIC  *         [1648]
6 REM  *                      *         [403]
7 REM  ************************         [1415]
8 MEMORY &751C:LOAD"!COMBAT.BIN",&7 [2129]
530
9 POKE 29998,0:POKE 29997,2:POKE 29 [3233]
996,8:POKE 29995,1:POKE 29994,47
10 DIM nom$(10):DIM score(10):FOR f [3993]
=1 TO 10:score(f)=f*1000:nom$(f)="-
-----------":NEXT f
11 '  ************************         [894]
12 '  *     PRESENTATION     *         [1606]
13 '  ************************         [894]
14 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:PAPER 0: [4076]
INK 1,24:INK 2,20:INK 3,6:INK 6,2
15 INK 8,1:INK 9,26:INK 12,18:INK 1 [3930]
3,19:INK 15,24,0:SPEED INK 1,1:temp
=TIME
16 RESTORE 60:FOR f=1 TO 4:LOCATE 4 [5960]
,2+4*F:READ a$:PEN 2:PRINT MID$(a$,
1,3);:PEN 1:PRINT MID$(a$,4,LEN(a$)
-3):NEXT f
17 IF INKEY(64)<>-1 OR INKEY(13)<>- [2051]
1 THEN GOTO 37
18 IF INKEY(65)<>-1 OR INKEY(14)<>- [2246]
1 THEN GOTO 30
19 IF INKEY(57)<>-1 OR INKEY(5)<>-1 [2272]
 THEN POKE 29999,0:GOTO 22
20 IF INKEY(56)<>-1 OR INKEY(20)<>- [2424]
1 THEN POKE 29999,1:GOTO 24
21 IF TIME-temp<3000 THEN GOTO 17 E [3800]
LSE GOTO 37
22 BORDER 1:CALL 30034:sco1=0:FOR f [3346]
=0 TO 4:sco1=sco1+PEEK(29993-f)*10^
f:NEXT
23 sco2=0:GOTO 25                   [1140]
24 BORDER 1:CALL 30034:sco1=0:sco2= [6331]
0:FOR f=0 TO 4:sco1=sco1+PEEK(29993
-f)*10^f:sco2=sco2+PEEK(29988-f)*10
^f:NEXT
25 IF sco2>sco1 THEN sco=sco2:play= [2367]
2 ELSE sco=sco1:play=1
26 GOSUB 41                         [889]
27 IF play=1 THEN play=2:sco=sco2 E [4278]
LSE play=1:sco=sco1
28 GOSUB 41                         [889]
```

```
29 GOTO 11                              [395]
30 IF INKEY(65)<>-1 OR INKEY(14)<>-     [2246]
1 THEN GOTO 30
31 CLEAR INPUT:PEN 2:FOR f=29994 TO     [12365]
 29998:POKE f,100:NEXT f:RESTORE 61
:MODE 1:LOCATE 10,2:PRINT "KEYS OF
PLAYER 2":LOCATE 5,23:PRINT "TAB "+
CHR$(243)+" QUIT";SPC(10);"DEL "+CH
R$(243)+" PAUSE"
32 FOR f=1 TO 5:PEN 1:READ a$:LOCAT     [4060]
E 10,4+3*f:PRINT a$;SPC(6-LEN(a$));
":";"  ";
33 CALL 30000:h=PEEK(29982)             [1393]
34 IF h=PEEK(29998) OR h=PEEK(29997     [6995]
) OR h=PEEK(29996) OR h=PEEK(29995)
 OR h=PEEK(29994) THEN GOTO 33
35 POKE 29999-f,h:PEN 2:PRINT UPPER     [2910]
$(CHR$(PEEK(29983))):NEXT f
36 FOR f=1 TO 1000:NEXT:GOTO 11         [2109]
37 CLEAR INPUT:temp=TIME:MODE 1:PEN     [6428]
 11:LOCATE 15,2:PRINT "HIGH SCORES
!"
38 FOR F=10 TO 1 STEP -1:LOCATE 10,     [4511]
25-f*2:PEN 1:PRINT nom$(f):PEN 2:LO
CATE 25,25-f*2:PRINT score(f):NEXT
f
39 a$=INKEY$:IF a$<>"" THEN GOTO 11     [2014]
40 IF TIME-temp<3000 THEN GOTO 39 E     [3174]
LSE GOTO 11
41 f=10                                 [423]
42 IF sco>score(f) THEN GOTO 45         [1624]
43 f=f-1:IF f<>0 THEN GOTO 42           [2923]
44 RETURN                               [555]
45 IF f=1 THEN 47                       [814]
46 FOR g=2 TO f :nom$(g-1)=nom$(g):     [3923]
score(g-1)=score(g):NEXT
47 score(f)=sco:nom$(f)="":CLEAR IN     [6725]
PUT:MODE 1:PEN 11:LOCATE 15,2:PRINT
 "HIGH SCORES !"
48 FOR g=10 TO 1 STEP -1:LOCATE 10,     [6216]
25-g*2:PEN 1:PRINT nom$(g):PEN 2:LO
CATE 25,25-g*2:PRINT score(g):NEXT
g
49 LOCATE 5,25:PRINT "Enter your na     [3294]
me, player";play
50 loc=10:LOCATE 10,25-f*2:PRINT "_     [1770]
":lettre=0:PEN 1
51 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 51           [1321]
52 a=ASC(a$):IF a<>127 THEN 55          [2417]
53 IF lettre<>0 THEN lettre=lettre-     [6225]
1:loc=loc-1:LOCATE loc,25-f*2:PRINT
 "_ ":nom$(f)=MID$(nom$(f),1,LEN(no
m$(f))-1)
54 GOTO 51                              [387]
55 IF a<>13 THEN GOTO 58                [579]
56 LOCATE loc,25-f*2:PRINT " ";:FOR     [3475]
 f=1 TO 1000:NEXT
57 RETURN                               [555]
58 IF lettre<>12 THEN LOCATE loc,25     [5833]
-2*f:PRINT CHR$(a)+"_":loc=loc+1:le
ttre=lettre+1:nom$(f)=nom$(f)+CHR$(
a)
59 GOTO 51                              [387]
60 DATA (1)  SEE HIGH SCORES,(2)  R     [6626]
EDEFINE KEYS OF PLAYER 2,(3)  START
 GAME WITH ONE PLAYER,(4)  START GA
ME WITH TWO PLAYERS
61 DATA UP,DOWN,LEFT,RIGHT,FIRE         [2257]
```

```
7530:CD 18 BB 32 1F 75 3E 4F:98
7538:CD 1E BB 20 F3 06 47 78:2B
7540:C5 CD 1E BB C1 20 02 10:13
7548:F6 78 FE 44 28 E2 32 1E:C7
7550:75 C9 3E 01 32 AD 88 3E:E7
7558:00 32 AE 88 21 EC 81 11:D4
7560:AF 88 0E 08 06 14 C5 7E:7F
7568:E6 AA CB 3F 12 13 06 05:A7
7570:7E CB 27 E6 AA 4F 23 7E:D5
7578:E6 AA CB 3F B1 12 13 10:6D
7580:EF 7E CB 27 E6 AA 12 23:19
7588:13 C1 10 DA 0D 28 08 D5:CD
7590:11 14 00 19 D1 18 CD 21:1A
7598:6C 86 06 8C 36 00 23 10:FA
75A0:FB 21 EC 81 11 0F 8D 01:4C
75A8:60 04 7E CB 07 CB 07 12:B5
75B0:13 23 0B 78 FE 00 20 F2:EE
75B8:79 FE 00 20 ED 21 AF 88:09
75C0:11 6F 91 01 60 04 7E CB:F4
75C8:07 CB 07 12 13 23 0B 78:E1
75D0:FE 00 20 F2 79 FE 00 20:EC
75D8:ED AF CD 0E BC 3E 01 CD:8C
75E0:90 BB 3E 08 CD 96 BB 21:25
75E8:01 01 11 BA 81 06 19 E5:AF
75F0:D5 CD 75 BB D1 E1 1A CD:D0
75F8:5A BB 13 2C 10 F1 21 01:E4
7600:14 11 D3 81 06 19 E5 D5:C8
7608:CD 75 BB D1 E1 1A CD 5A:6E
7610:BB 13 2C 10 F1 AF 32 75:D7
7618:87 32 E4 87 32 7E 87 32:1B
7620:ED 87 32 FE 86 21 DB C3:7F
7628:22 76 87 21 30 36 22 7A:E0
7630:87 21 EF C3 22 E5 87 21:AF
7638:30 5E 22 E9 87 3E 04 06:16
7640:08 48 CD 32 BC 3E 05 06:0A
7648:09 48 CD 32 BC 3E 07 06:15
7650:11 48 CD 32 BC 2A B4 B8:70
7658:11 DC 05 19 22 FC 86 21:9E
7660:53 86 22 F8 86 2A B4 B8:E5
7668:11 30 75 19 22 FA 86 3E:8D
7670:30 32 FF 86 32 00 87 21:A7
7678:F1 C5 22 01 87 0E 06 06:68
7680:08 36 CC 23 36 CC 11 FF:35
7688:07 19 10 F5 11 B0 3F B7:DA
7690:ED 52 0D 20 EA 21 3D C6:80
7698:22 03 87 0E 06 06 08 36:12
76A0:CC 23 36 CC 11 FF 07 19:37
76A8:10 F5 11 B0 3F B7 ED 52:19
76B0:0D 20 EA 21 20 75 06 0A:03
76B8:36 00 23 10 FB 21 B8 0B:76
76C0:2B 7C FE 00 20 FA 3E 44:77
76C8:CD 1E BB C0 3E 4F CD 1E:1C
76D0:BB 28 15 3E 4F CD 1E BB:71
76D8:20 F9 3E 4F CD 1E BB 28:C2
76E0:F9 3E 4F CD 1E BB 20 F9:9B
76E8:3A FE 86 FE 05 28 10 47:9E
76F0:3E 05 90 47 21 8A 02 2B:58
76F8:7C FE 00 20 FA 10 F5 3A:41
7700:2F 75 FE 02 28 2C 21 74:04
7708:87 11 05 87 01 6F 00 ED:00
7710:B0 CD 24 BB 7C 32 AC 88:C5
7718:3E 00 32 6B 86 CD 04 7C:3C
7720:21 05 87 11 74 87 01 6F:CC
7728:00 ED B0 3A 2F 75 FE 00:18
7730:28 72 21 E3 87 11 05 87:69
7738:01 6F 00 ED B0 AF 32 AC:49
7740:88 3A 2E 75 CD 1E BB 28:EA
7748:08 3A AC 88 F6 01 32 AC:0A
7750:88 3A 2D 75 CD 1E BB 28:F9
7758:08 3A AC 88 F6 02 32 AC:1B
7760:88 3A 2C 75 CD 1E BB 28:08
7768:08 3A AC 88 F6 04 32 AC:2D
7770:88 3A 2B 75 CD 1E BB 28:17
7778:08 3A AC 88 F6 08 32 AC:41
7780:88 3A 2A 75 CD 1E BB 28:26
7788:08 3A AC 88 F6 10 32 AC:59
7790:88 3E 00 32 6B 86 CD 04:C1
7798:7C 21 05 87 11 E3 87 01:B4
77A0:6F 00 ED B0 2A B4 B8 ED:A6
77A8:5B FC 86 ED 52 CB 7C 20:A2
77B0:51 2A B4 B8 22 FC 86 3A:EC
77B8:FE 86 FE 05 28 44 21 61:A4
77C0:88 FE 00 28 07 47 11 0F:53
77C8:00 19 10 FD 3C 32 FE 86:57
77D0:AF 77 23 3E 03 77 23 01:6C
77D8:04 C0 71 23 70 23 23 23:80
77E0:01 00 08 71 23 70 23 23:AA
77E8:AF 77 2A B4 B8 11 C8 00:F4
77F0:19 22 FC 86 3A FE 86 FE:E0
77F8:05 20 07 11 B8 0B 19 22:AA
7800:FC 86 3A FE 86 FE 00 CA:80
7808:5C 79 F5 47 21 52 88 11:9D
7810:0F 00 19 10 FD E5 11 52:05
7818:88 01 0F 00 ED B0 CB 47:D7
7820:20 0D 3A 2F 75 FE 00 28:C9
7828:06 DD 21 E9 87 18 0B DD:14
7830:21 7A 87 3A 2F 75 FE 02:A8
7838:28 EF DD 7E 00 47 3A 58:FB
7840:88 B8 38 2C 20 12 DD 7E:E9
7848:01 47 3A 59 88 B8 38 04:17
7850:3E 06 18 32 3E 02 18 2E:DC
7858:DD 7E 01 47 3A 59 88 B8:46
7860:38 0A 20 04 3E 00 18 1E:B2
7868:3E 07 18 1A 3E 01 18 16:C4
7870:DD 7E 01 47 3A 59 88 B8:5E
7878:38 0A 20 04 3E 04 18 06:B6
7880:3E 05 18 02 3E 03 47 ED:CA
7888:5F CB 47 28 12 CB 4F 28:ED
7890:08 78 3D 3D E6 07 47 18:4E
7898:06 78 3C 3C E6 07 47 3A:74
78A0:53 88 90 E6 07 FE 00 20:8E
78A8:04 3E 00 18 43 FE 04 30:EF
78B0:22 3A 53 88 3D E6 07 FE:87
78B8:02 30 04 3E 01 18 31 FE:EC
78C0:04 30 04 3E 08 18 29 FE:F5
78C8:06 30 04 3E 02 18 21 3E:31
78D0:04 18 1D 3A 53 88 FE 02:96
78D8:30 04 3E 08 18 12 FE 04:F6
78E0:30 04 3E 02 18 0A FE 06:F2
78E8:30 04 3E 04 18 02 3E 01:2F
78F0:47 3A 5B 88 FE 00 20 04:EE
78F8:3E 10 B0 47 78 32 AC 88:93
7900:21 52 88 11 05 87 01 09:1B
7908:00 ED B0 3A 58 88 32 0F:7C
7910:87 3A 5C 88 32 10 87 2A:21
7918:5D 88 22 24 87 2A 5F 88:54
```

```
7920:22 4C 87 3E 01 32 6B 86:F0
7928:CD 04 7C 2A 4C 87 22 5F:6C
7930:88 2A 24 87 22 5D 88 3A:47
7938:10 87 32 5C 88 3A 0F 87:2E
7940:32 5B 88 21 05 87 11 52:DE
7948:88 01 09 00 ED B0 21 52:63
7950:88 D1 01 0F 00 ED B0 F1:C0
7958:3D C2 0A 78 2A B4 88 ED:D5
7960:5B FA 86 ED 52 CB 7C 20:5A
7968:3F 2A B4 88 11 30 75 19:85
7970:22 FA 86 2A F8 86 7E 47:F8
7978:4F 3E 04 E5 CD 32 BC E1:03
7980:23 7E 47 4F 3E 05 E5 CD:25
7988:32 BC E1 23 7E 47 4F 3E:45
7990:07 E5 CD 32 BC E1 23 11:C5
7998:6B 86 7C BA 20 07 7D BB:97
79A0:20 03 21 53 86 22 F8 86:D6
79A8:3A 2F 75 FE 02 CA 5C 7A:9F
79B0:3A 7E 87 FE 00 28 28 DD:93
79B8:21 67 88 FD 21 BB 87 47:E8
79C0:C5 DD E5 CD 13 7B 30 0E:59
79C8:3A 28 75 47 3A AD 88 80:4E
79D0:32 28 75 CD CE 80 FD 23:53
79D8:FD 23 DD E1 C1 10 E1 DD:BE
79E0:21 6E 88 FD 21 7A 87 CD:5C
79E8:9C 7B 38 0D DD 21 67 88:AA
79F0:FD 21 7A 87 CD CE 7B 30:CE
79F8:63 21 38 86 CD AA BC 2A:10
7A00:01 87 36 03 23 36 03 11:A8
7A08:FF 07 19 7C FE C0 30 06:11
7A10:11 B0 3F 87 ED 52 22 01:A3
7A18:87 3A FF 86 3D 32 FF 86:CC
7A20:20 3A 3A 2F 75 FE 00 C8:98
7A28:3E 02 32 2F 75 2A 76 87:DF
7A30:22 09 87 3A 7B 87 32 0D:D7
7A38:87 CD 8D 80 3A 7E 87 FE:50
7A40:00 28 19 47 DD 21 93 87:5A
7A48:11 00 08 DD 6E 00 DD 66:69
7A50:01 DD 23 DD 23 36 00 19:1A
7A58:36 00 10 EF 3A 2F 75 FE:E3
7A60:00 CA 10 7B 3A ED 87 FE:DB
7A68:00 28 28 DD 21 67 88 FD:1C
7A70:21 2A 88 47 C5 DD E5 CD:58
7A78:13 7B 30 0E 3A 23 75 47:D7
7A80:3A AD 88 80 32 23 75 CD:80
7A88:44 81 FD 23 FD 23 DD E1:C5
7A90:C1 10 E1 DD 21 6E 88 FD:AD
7A98:21 E9 87 CD 9C 7B 38 0D:CC
7AA0:DD 21 67 88 FD 21 E9 87:95
7AA8:CD CE 7B 30 63 21 38 86:AA
7AB0:CD AA BC 2A 03 87 36 03:4A
7AB8:23 36 03 11 FF 07 19 7C:3A
7AC0:FE C0 30 06 11 B0 3F 87:E5
7AC8:ED 52 22 03 87 3A 00 87:EE
7AD0:3D 32 00 87 20 3A 3A 2F:03
7AD8:75 FE 02 C8 3E 00 32 2F:2E
7AE0:75 2A E5 87 22 09 87 3A:51
7AE8:EA 87 32 0D 87 CD 8D 80:73
7AF0:3A ED 87 FE 00 28 19 47:9E
7AF8:DD 21 02 88 11 00 08 DD:F0
7B00:6E 00 DD 66 01 DD 23 DD:0A
7B08:23 36 00 19 36 00 10 EF:2A
7B10:C3 BD 76 3A FE 86 FE 00:3D
7B18:C8 47 FD 7E 00 DD 5E 00:58
7B20:D6 0A BB 30 6C C6 0A BB:5D
7B28:38 67 FD 7E 01 DD 5E 01:FA
7B30:D6 0C BB 30 5C C6 0C BB:61
7B38:38 57 DD 6E 05 DD 66 06:DB
7B40:36 00 11 00 08 19 36 00:59
7B48:DD 56 FD DD 5E FC ED 53:6A
7B50:09 87 DD 7E 01 32 0D 87:7D
7B58:C5 CD 8D 80 C1 05 78 FE:AE
7B60:00 28 1F 11 0F 00 21 00:63
7B68:00 19 10 FD E5 C1 11 09:C9
7B70:00 DD 19 DD E5 E1 E5 11:7A
7B78:0F 00 B7 ED 52 E5 D1 E1:8F
7B80:ED B0 3A FE 86 3D 32 FE:C3
7B88:86 21 4A 86 CD AA BC 37:E4
7B90:C9 11 0F 00 DD 19 05 C2:B1
7B98:1A 7B B7 C9 3A FE 86 FE:E4
7BA0:00 C8 47 DD 7E 00 FD 5E:E0
7BA8:00 D6 08 BB 30 17 C6 07:D0
7BB0:BB 38 12 DD 7E 01 FD 5E:E7
7BB8:01 D6 0A BB 30 07 C6 09:D5
7BC0:BB 38 02 37 C9 11 0F 00:50
7BC8:DD 19 10 D7 B7 C9 3A FE:D8
7BD0:86 FE 00 C8 47 DD 7E 00:39
7BD8:FD 5E 00 D6 08 BB 30 1B:92
7BE0:C6 10 BB 28 16 38 14 DD:53
7BE8:7E 01 FD 5E 01 D6 0A BB:D9
7BF0:30 09 C6 14 BB 28 04 38:9D
7BF8:02 37 C9 11 0F 00 DD 19:8B
7C00:10 D3 B7 C9 2A 07 87 22:B9
7C08:09 87 3A 0C 87 32 0D 87:A7
7C10:3A 05 87 FE 00 28 07 3D:BC
7C18:32 05 87 C3 C9 7C 3A AC:40
7C20:88 67 E6 09 FE 09 20 04:A5
7C28:06 01 18 45 7C E6 0A FE:72
7C30:0A 20 04 06 03 18 3A 7C:B1
7C38:E6 06 FE 06 20 04 06 05:D3
7C40:18 2F 7C E6 05 FE 05 20:8D
7C48:04 06 07 18 24 7C 21 06:B4
7C50:87 CB 47 28 04 06 00 18:AF
7C58:18 CB 5F 28 04 06 02 18:62
7C60:10 CB 4F 28 04 06 04 18:54
7C68:08 CB 57 28 5C 06 06 18:B6
7C70:00 21 06 87 7E 05 B8 28:FD
7C78:3F 05 B8 28 3B 04 04 04:5F
7C80:B8 28 3C 04 B8 28 38 05:39
7C88:05 FE 00 20 09 78 FE 07:AD
7C90:28 2D FE 06 28 29 7E FE:32
7C98:01 20 05 78 FE 07 28 1F:FE
7CA0:7E FE 07 20 09 78 FE 00:3E
7CA8:28 0E FE 01 28 0A 7E FE:07
7CB0:06 20 16 78 FE 00 20 11:0F
7CB8:7E 3C E6 07 77 18 05 7E:ED
7CC0:3D E6 07 77 3E 04 32 05:56
7CC8:87 21 06 87 7E 2A 07 87:AF
7CD0:DD 21 0B 87 FE 00 20 05:FF
7CD8:CD D0 7F 18 45 FE 01 20:EC
7CE0:08 CD D0 7F CD 14 80 18:F9
7CE8:39 FE 02 20 05 CD 14 80:23
7CF0:18 30 FE 03 20 08 CD 14:BE
7CF8:80 CD F2 7F 18 24 FE 04:70
7D00:20 05 CD F2 7F 18 1B FE:11
7D08:05 20 08 CD F2 7F CD 2E:EB
7D10:80 18 0F FE 06 20 05 CD:2A
7D18:2E 80 18 06 CD 2E 80 CD:A9
7D20:D0 7F 22 07 87 CD 8D 80:76
7D28:CD 46 80 3A AC 88 CB 67:D8
7D30:28 06 21 41 86 CD AA BC:F6
7D38:3A 0E 87 FE 00 28 07 3D:EE
7D40:32 0E 87 C3 40 7E 3A AC:EB
7D48:88 CB 67 CA 40 7E 3A 0B:4C
7D50:87 FE 03 30 0B 3A 06 87:57
7D58:3C E6 07 FE 03 DA 40 7E:97
7D60:FE 57 38 0C 3A 06 87 FE:3B
7D68:03 38 05 FE 06 DA 40 7E:C1
7D70:3A 0C 87 FE 0D 30 08 3A:37
7D78:06 87 FE 05 D2 40 7E FE:13
7D80:8B 38 0C 3A 06 87 FE 00:91
7D88:28 05 FE 04 DA 40 7E 21:ED
7D90:10 87 3A 0F 87 5F 16 00:E9
7D98:19 3C 32 0F 87 3A 06 87:F9
7DA0:77 3E 05 32 0E 87 3A 06:DE
7DA8:87 FE 00 20 08 11 03 F0:D6
7DB0:01 FF 05 18 4E FE 01 20:B7
7DB8:08 11 06 F0 01 FF 0C 18:68
7DC0:42 FE 02 20 08 11 56 10:1E
7DC8:01 05 0C 18 36 FE 03 20:C6
7DD0:08 11 A6 20 01 0A 0C 18:5B
7DD8:2A FE 04 20 08 11 A3 20:7D
7DE0:01 0A 05 18 1E FE 05 20:C6
7DE8:08 11 9F 20 01 0A FF 18:5F
7DF0:12 FE 06 20 08 11 4F 10:1B
7DF8:01 05 FF 18 06 11 FF FF:A7
7E00:01 FF FF 2A 0B 87 09 E5:27
7E08:2A 07 87 19 7C FE C0 30:C1
7E10:0D FE 80 30 05 11 50 C0:6F
7E18:18 03 11 B0 3F 19 DD 21:C8
7E20:24 87 3A 0F 87 3D CB 27:48
7E28:5F 16 00 DD 19 DD 75 00:63
7E30:DD 74 01 E1 DD 21 4C 87:B2
7E38:DD 19 DD 75 00 DD 74 01:50
7E40:3A 0F 87 FE 00 C8 5F 16:C9
7E48:00 47 C5 1D 21 10 87 19:C0
7E50:DD 21 4C 87 CB 23 DD 19:83
7E58:CB 3B DD 7E 00 FE 03 30:68
7E60:09 7E 3C E6 07 FE 03 DA:69
7E68:73 7F FE 61 38 08 7E D6:CB
7E70:03 FE 03 DA 73 7F DD 7E:19
7E78:01 FE 0D 30 08 7E D6 05:93
7E80:FE 03 DA 73 7F FE 95 38:96
7E88:07 7E 3D FE 03 DA 73 7F:95
7E90:DD 21 24 87 CB 23 DD 19:9B
7E98:CB 3B 7E 47 DD 6E 00 DD:09
7EA0:66 01 3C E6 07 FE 03 30:DF
7EA8:32 FD 21 FE 00 D5 11 00:5A
7EB0:20 B7 ED 52 D1 7C FE C0:4F
7EB8:30 06 D5 11 B0 3F 19 D1:2B
7EC0:78 FE 07 20 08 2B D5 11:F4
7EC8:00 FE FD 19 D1 FE 01 20:4A
7ED0:52 23 D5 11 00 02 FD 19:C1
7ED8:D1 18 48 D6 04 FE 03 30:92
7EE0:32 FD 21 02 00 D5 11 00:96
7EE8:20 19 D1 7C FE C0 30 08:E2
7EF0:D5 11 B0 3F B7 ED 52 D1:0A
7EF8:78 FE 03 20 08 23 D5 11:20
7F00:00 02 FD 19 D1 FE 05 20:8B
7F08:1A 2B D5 11 00 FE FD 19:C6
7F10:D1 18 10 FE 03 20 07 2B:DB
7F18:FD 21 00 FE 18 05 23 FD:F0
7F20:21 00 02 DD 4E 00 DD 46:10
7F28:01 DD 75 00 DD 74 01 C5:11
7F30:E1 36 00 01 00 08 09 36:0E
7F38:00 DD 6E 00 DD 66 01 3A:80
7F40:6B 86 FE 00 20 07 36 22:2D
7F48:09 36 22 18 05 36 82 09:06
7F50:36 82 DD 21 4C 87 CB 23:46
7F58:DD 19 CB 3B FD E5 C1 78:EE
7F60:DD 86 01 DD 77 01 79 DD:EE
7F68:86 00 DD 77 00 C1 05 C2:49
7F70:4A 7E C9 C1 C5 D5 3A 0F:24
7F78:87 3D 32 0F 87 D5 C1 DD:F6
7F80:21 24 87 CB 21 DD 09 CB:68
7F88:39 DD 6E 00 DD 66 01 36:05
7F90:00 11 00 08 19 36 00 21:98
7F98:10 87 09 E5 D1 23 3E 13:E1
7FA0:91 C5 4F 06 00 ED B0 C1:28
7FA8:21 24 87 CB 21 09 E5 D1:9E
7FB0:23 23 3E 26 91 C5 4F 06:84
7FB8:00 ED B0 C1 21 4C 87 09:92
7FC0:E5 D1 23 23 3E 26 91 4F:7F
7FC8:06 00 ED B0 D1 C1 18 9E:32
7FD0:DD 7E 00 FE 00 20 09 DD:AE
7FD8:36 00 5A 11 E0 26 19 C9:E0
7FE0:DD 35 00 11 00 10 B7 ED:36
7FE8:52 7C FE C0 D0 11 B0 3F:C3
7FF0:19 C9 DD 7E 00 FE 5A 20:24
7FF8:0B DD 36 00 00 11 E0 26:AC
8000:B7 ED 52 C9 DD 34 00 11:61
8008:00 10 19 7C FE C0 D0 11:CC
8010:50 C0 19 C9 DD 7E 01 FE:DC
8018:8C 20 0B DD 36 01 08 11:7C
8020:42 00 B7 ED 52 C9 DD 34:B2
8028:01 CB 47 C8 23 C9 DD 7E:CA
8030:01 FE 08 20 09 DD 36 01:F4
8038:8C 11 42 00 19 C9 DD 35:8B
8040:01 CB 47 C0 2B C9 3A 06:C7
8048:87 21 00 00 FE 00 28 07:9D
8050:47 11 8C 00 19 10 FD 06:E0
8058:06 3A 0C 87 E6 01 80 32:44
8060:CD 80 FE 06 20 11 3A 6B:07
8068:86 FE 00 20 05 11 EC 81:0F
8070:18 14 11 0F 8D 18 0F 3A:2A
8078:6B 86 FE 00 20 05 11 AF:CC
```



STARSOFT

LES LOGICIELS 4 ETOILES

NOUVEAU !
Pour vos commandes

N° VERT 05 05 13 00
APPEL GRATUIT

STARSOFT - *S.A.R.L. au Capital de 50.000F*

SUR MINITEL

vous trouverez nos titres sur toutes machines :

AMIGA
AMSTRAD CPC
ATARI ST
APPLE II
APPLE GS
MACINTOSH — *Nouveautés*
COMMODORE — *Hit-parades*
IBM PC - PC 1512 — *Sélections*
MSX — *Promotions*
PCW — *Messagerie*
ATARI XE-XL — *Commandes*
ATARI 2600 — *etc...*
SEGA
SPECTRUM
THOMSON
PERIPHERIQUES
MANETTES

et aussi les parutions pévues dans la semaine avec possibilité de précommandes pour être les premiers à avoir chez vous les nouveautés.
3615 CLUBTEL * STARSOFT
Commandez par Minitel : - 10%

MINITEL -10%

PCW

*BY FAIR MEANS OR FOUL	159 F
ALIENOR	849 F
ALIENOR 9512	915 F
AUTOFORMATION	275 F
BASIC COMPILER	409 F
BILAN +	899 F
BLOCUS	169 F
* BY FAIR MEANS OR FOUL	159 F
COLOSSUS BRIDGE 4	129 F
COLOSSUS CHESS IV (8256)	129 F
DAMOCLES 9512	1419 F
DB COMPILER 8256	*666 F*
DISCMAT	209 F
F.BRUNO'S BOXING	159 F
LOCOSCRIPT II	338 F
MASTERFILE 8000(8256/851	519 F
MATCH DAY 2	157 F
MODULE CERFA	459 F
NEWDESK	445 F
PCW GRAPH	248 F
PCW PAINT	307 F
POCKET BASE	638 F
POCKET CALC	318 F
SOURIS+INTERFACE E.STUDI	997 F
STARGLIDER	239 F
STRIKE FORCE HARRIER	209 F
TASPRINT	249 F
TASPRINT 8000	189 F
TASWORD 8000	*426 F*
TETRIS	208 F
TOMAHAWK	168 F
TRIVIAL PURSUIT	269 F
TUER N'EST PAS JOUER	169 F

AMSTRAD

1943	107 F	158 F
944 TURBO CUP	199 F	249 F
A.T.F	79 F	146 F
ACE OF ACES	89 F	
ALTERNATIVE WORLD GAMES	95 F	145 F
ARCADE ACTION	99 F	169 F
ARKANOID 2	78 F	129 F
ARTIC FOX	139 F	189 F
ARTURA	*95 F*	*•135 F*
BAD CAT	95 F	145 F
BARBARIAN	85 F	135 F
BARBARIANS	95 F	
BARDS TALE 1	145 F	195 F
BEYOND THE ICE PALACE	95 F	139 F
BIONIC COMMANDOS	95 F	139 F
BUBBLE BOBBLE	95 F	145 F
BUGGY BOY	85 F	145 F
BY FAIR MEANS OR FOUL	109 F	
CALIFORNIA GAMES	95 F	145 F
CONSPIRATION	145 F	185 F
CRAZY CARS	129 F	159 F
CYBERNOID 2	95 F	135 F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIC	95 F	139 F
DAN SILVER	209 F	
* DEFENDER OF THE CROWN	NC	NC
DEFIS DE TAITO	*139 F*	*195 F*
DERNIERE MISSION	229 F	
E.X.I.T.	175 F	
ELITE COLLECTION	139 F	159 F
EMPIRE CONTRE ATTAQUE	99 F	145 F
F 15 STRIKE EAGLE	95 F	145 F
FER ET FLAMME	249 F	
FERNANDEZ MUST DIE	95 F	139 F
FIRE & FORGET	109 F	135 F
FISTS 'N' THROTTLES	95 F	139 F
FRANK BRUNO'S BIG BOX	129 F	179 F
GABRIELLE	119 F	155 F
GAME SET & MATCH	119 F	159 F
* GAME SET & MATCH 2	139 F	195 F
GAMES OVER II	99 F	149 F
GARY LINEKER'S SUPER SKI	95 F	145 F
GAUNTLET II	95 F	139 F
GEE BEE AIR RALLY	*95 F*	*145 F*
GOLD SILVER BRONZE	145 F	195 F
GRYZOR	85 F	145 F
GUNSHIP	145 F	185 F
* HEROES OF THE LANCE	NC	NC
HOT SHOTS	95 F	135 F
IKARI WARRIORS	95 F	129 F
IMAGINE'S ARCADE HITS	99 F	145 F
IMPOSSIBLE MISSION 2	89 F	135 F
JADE	376 F	
KARATE ACES	115 F	159 F
L'ANNEAU DE ZENGARA	135 F	175 F
L'OEIL DE SET	135 F	175 F
LA CHOSE DE GROTEMBURG	125 F	159 F
LA COLLECTION KONAMI	99 F	179 F
LA GUERRE DES ETOILES	99 F	145 F
LA PANTHERE ROSE	145 F	
LAST NINJA 2	*125 F*	
LE MAITRE DES AMES	169 F	
LEADERBOARD COLLECTION	145 F	169 F
LES GEANTS D'ARCADE	109 F	189 F
* LIVE & LET DIE	109 F	159 F
MAD MIX	85 F	128 F
MASK	126 F	
MASQUE +	169 F	
MATCH DAY 2	85 F	139 F
* MERCENARY I	109 F	159 F
MIKE & MOKO	216 F	
NIGEL MANSELL	95 F	145 F
NIGHT RAIDER	95 F	145 F
OFF SHORE WARRIOR	129 F	169 F
OUTRUN	95 F	139 F
OVERLANDER	95 F	145 F
* PACMANIA	NC	NC
PEGASUS	145 F	189 F
PETER BEARDSLEY'S INT. F	89 F	155 F
PEUR SUR AMITYVILLE	125 F	159 F
PLATOON	85 F	145 F
* POOL OF RADIANCE	NC	NC
PROFESSION DETECTIVE	199 F	
* PUFFY'S SAGA	140 F	180 F
RASTAN	*75 F*	*135 F*
ROAD BLASTERS	95 F	139 F
* ROY OF THE ROVERS	159 F	
SAMURAI WARRIOR	89 F	139 F
* SAVAGE	95 F	149 F
SCRABBLE DE LUXE	219 F	
* SECOND CITY	59 F	
SILENT SERVICE	95 F	139 F
SIX PACK V.III	95 F	165 F
* SKATE BALL	149 F	189 F
SKATE CRAZY	85 F	139 F
* SPACE ACE	159 F	189 F
STREET FIGHTER	95 F	145 F
STREET SPORTS BASKETBALL	145 F	
SUPER HITS 2	99 F	145 F
SUPERSTAR SOCCER	95 F	139 F
SUPREME CHALLENGE	147 F	197 F
TARGET RENEGADE	*85 F*	*139 F*
TERRORPODS	95 F	
THE HUNT FOR RED OCTOBER	145 F	179 F
THE TRAIN	115 F	185 F
THEY SOLD A MILLION III	126 F	
THUNDERCATS	89 F	145 F
TOP TEN COLLECTION	99 F	139 F
* TRIV. PUR. NOUVELLE GEN.	NC	NC
VINDICATOR	85 F	129 F
WINTER GAMES II	106 F	159 F

MANETTES

CRYSTAL	189 F
ERGOSTICK	199 F
GUN SHOT 1	59 F
2 GUN SHOT 1	100 F
JY2 (double branchement)	59 F
2 JY2	100 F
PC ANKO	155 F
PHASER GUN AMIGA	445 F
PROFESSIONNAL STANDARD	145 F
QUICK SHOT II	79 F
QUICK SHOT II TURBO	139 F
SPEED KING	119 F
2 SPEED KING	219 F
SUPER PROFESSIONAL	145 F
SUPER PRO (2 branchements)	95 F
SUPER PRO 2 TRANSPARENTE	149 F
SWITCH JOY 1 (tir rafale)	89 F
2 SWITCH JOY 1	89 F
SWITCH JOY 2	79 F
SWITCH JOY DOUBLE PRISE	100 F
2 SWITCH JOY DOUBLE PRISE	170 F
THE BOSS	139 F
2 THE BOSS	249 F
VENUS	149 F
WICO	145 F
2 WICO	245 F

PERIPHERIQUES

ADAPTATEUR BUS CPC	125 F
BOITES RANGEMENT DISK SERRURE :	
-pour 10 DK 3" et 3"1/2	55 F
-pour 40 DK 3" et 3"1/2	100 F
-pour 80 DK 3" et 3"1/2	150 F
-pour 50 DK 5"1/4	110 F
-pour 100 DK 5"1/4	165 F
CABLE IMPRIM CENTRONIC PC	79 F
CABLE MAGNETO 464/6128	55 F
CABLE MINITEL PC	119 F
CABLE PRISE PERITEL AMST	*109 F*
CAISSON POUR CLAVIER	599 F
CASSETTES VIERGES(les 10)	75 F
DISQUETTES VIERGES :	
-3" boite de 5 (GODEX)	99 F
-3" boite de 10(AMSOFT)	250 F
-3"1/2 boite de 10(PRECIS)	155 F
-5"1/4 boite de 10(PRECIS)	95 F
DOUBLEUR DE JOYSTICK CPC	79 F
FILTRES ECRANS :	
-COULEUR 12"	179 F
-COULEUR 14"	239 F
-MONOCHR 12"	139 F
-MONOCHR 14"	149 F
HOUSSES :	
-464 OU 6128	115 F
-PCW 9512	149 F
-PCW 8256	*189 F*
-PC 1512	189 F
KIT NETTOYAGE	80 F
KIT TELECHARGEMENT AMSTRAD	95 F
LISTING 60g 400	100 F
RALLONGE ALIM VIDEO 464	100 F
RUBAN IMPRIMANTE PCW	85 F
SPECTRUM INTERFACE	50 F
SUPPORT ECR.14" CPC	160 F
SUPPORT ECR.12" PC	130 F
SUPPORT IMPRIMANTE 80 col :	
-SANS RECEPTACLE PAPIER	199 F
-AVEC RECEPTACLE PAPIER	345 F
TAPIS SOURIS	75 F

B.P. 20 94141 ALFORTVILLE CEDEX
Téléphone : 43.96.57.83 - 43.96.57.84

Vente par correspondance uniquement
Ouvert du lundi au samedi de 8h à 19h

COMMANDEZ PAR MINITEL
*3615 - Tapez CLUBTEL * STAR*
- 10%

Note : la parution de certains titres est prévue pour le courant du mois, nous ne nous tenons pas responsable d'un retard de parution

BON DE COMMANDE *(Libellé en Lettres Majuscules)* à retourner à:

ORDINATEUR Marque et type	TITRES	K7	D	Qt	PRIX
EXPORT DOM - TOM - Envoi recommandé par avion		+ 50 F			
Payez par Carte Bancaire		Frais de Port			15 F
		C.R.			
Date d'Expiration ..../.......... *Signature* EXPORT : paiement par mandat international UNIQUEMENT		TOTAL			

STARSOFT
LES LOGICIELS 4 ETOILES

B.P. 20
94141 ALFORTVILLE CEDEX
Tél : 43.96.57.83 - 43.96.57.84

AMIMAG 12-88

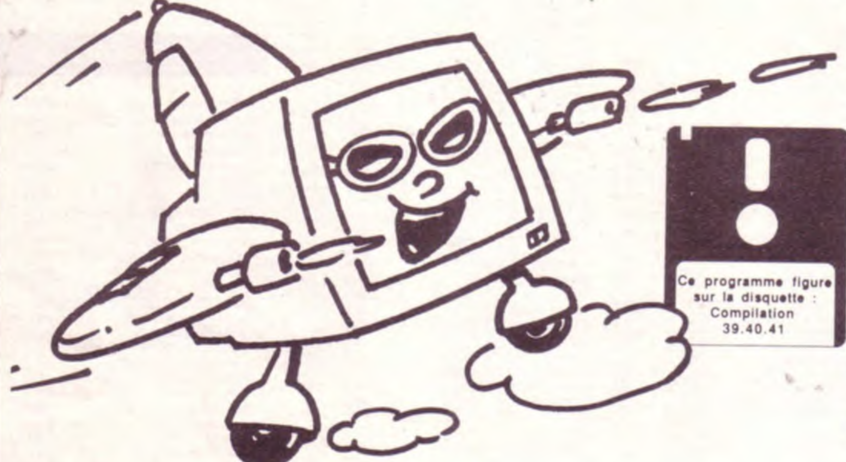
N°Client (si connu)..............................
NOM ....
Prénom ....
Date de naissance ....
Adresse ....
Ville ....
Code Postal ....*Tél :* ....

MODE DE REGLEMENT
Chèque — Mandat-Poste
Contre -Remboursement + 20F
(Livraison sous 48 heures des produits en stock)



```
8080:88 18 03 11 6F 91 19 E5:B2
8088:2A 07 87 18 19 21 6C 86:04
8090:3A 0D 87 E6 01 FE 00 28:EB
8098:04 3E 07 18 02 3E 06 32:F1
80A0:CD 80 E5 2A 09 87 0E 14:2E
80A8:D1 3A CD 80 47 1A 77 23:7B
80B0:13 10 FA 0D C8 D5 3A CD:FE
80B8:80 FE 07 20 01 2B 11 FA:14
80C0:07 19 7C FE C0 30 E1 11:BC
80C8:50 C0 19 18 DB 00 DD 21:62
80D0:2A 75 DD 7E FE FE 0A 38:88
80D8:0E D6 0A DD 77 FE DD 7E:F3
80E0:FD 3C DD 77 FD 18 E7 DD:C6
80E8:7E FD FE 0A 38 0C D6 0A:0F
80F0:DD 77 FD DD 7E FC 3C DD:31
80F8:77 FC DD 7E FC FE 0A 38:82
8100:0C D6 0A DD 77 FC DD 7E:18
8108:FB 3C DD 77 FB 21 0B 01:3C
8110:06 04 E5 C5 DD E5 CD 75:49
8118:BB DD E1 DD E5 DD 7E FB:2A
```

```
8258:00 14 2C 9C 28 00 00 14:F2
8260:2C 9C 28 00 00 00 00 00:D2
8268:00 00 00 00 00 00 00 00:EA
8270:00 00 00 00 00 00 00 00:F2
8278:00 00 00 00 00 00 00 00:FA
8280:00 00 AA 00 00 F3 00 00:9F
8288:55 00 00 3C A2 00 F3 AA:DA
8290:00 3C 79 51 F3 55 00 3C:9C
8298:3C F3 F3 00 00 14 79 33:FC
82A0:A6 00 00 14 79 33 08 00:90
82A8:00 00 F3 B3 08 00 00 00:D8
82B0:F3 A6 79 00 00 00 F3 1C:53
82B8:79 00 00 51 A6 3C 3C A2:C4
82C0:00 51 A6 14 3C A2 14 CC:0B
82C8:A2 00 3C 28 14 9C A2 00:A2
82D0:14 28 14 9C 08 00 00 00:46
82D8:00 3C 08 00 00 00 00 3C:DA
82E0:08 00 00 00 00 14 00 00:7E
82E8:00 00 00 00 00 00 00 00:6A
82F0:00 00 00 00 00 00 00 00:72
```




```
8120:C6 30 CD 5A BB DD E1 C1:F8
8128:E1 23 DD 23 10 E4 3A AE:89
8130:88 3C 32 AE 88 FE 14 D8:C7
8138:AF 32 AE 88 3A AD 88 3C:7B
8140:32 AD 88 C9 DD 21 25 75:89
8148:DD 7E FE FE 0A 38 0E D6:46
8150:0A DD 77 FE DD 7E FD 3C:C1
8158:DD 77 FD 18 E7 DD 7E FD:81
8160:FE 0A 38 0C D6 0A DD 77:61
8168:FD DD 7E FC 3C DD 77 FC:C9
8170:DD 7E FC FE 0A 38 0C D6:6A
8178:0A DD 77 FC DD 7E FB 3C:E5
8180:DD 77 FB 21 0B 14 06 04:9A
8188:E5 C5 DD E5 CD 75 BB DD:4F
8190:E1 DD E5 DD 7E FB C6 30:00
8198:CD 5A BB DD E1 C1 E1 23:7E
81A0:DD 23 10 E4 3A AE 88 3C:C1
81A8:32 AE 88 FE 14 D8 AF 32:5C
81B0:AE 88 3A AD 88 3C 32 AD:F1
81B8:88 C9 50 4C 41 59 45 52:57
81C0:20 31 20 20 30 30 30 30:92
81C8:30 20 20 20 20 20 20 20:59
81D0:20 20 20 50 4C 41 59 45:2C
81D8:52 20 32 20 20 30 30 30:CD
81E0:30 30 20 20 20 20 20 20:81
81E8:20 20 20 20 00 55 AA 55:3D
81F0:AA 00 00 00 51 08 00 00:74
81F8:00 00 51 08 00 00 00 00:D2
8200:F3 A6 00 00 00 00 F3 A6:B4
8208:00 00 51 F3 B3 26 F3 A2:3C
8210:B6 3C 39 36 3C 79 3C 3C:20
8218:79 B6 3C 3C 3C 3C 79 B6:E8
8220:3C 3C 00 3C 79 B6 3C 00:C1
8228:00 00 79 B6 00 00 00 00:D9
8230:F3 A6 00 00 00 00 51 A2:3E
8238:00 00 00 00 51 08 00 00:13
8240:00 00 51 08 00 00 00 00:1B
8248:51 08 00 00 00 00 A6 8C:55
8250:00 00 00 51 2C 9C 08 00:F3
```

```
82F8:00 00 00 00 00 00 00 00:7A
8300:00 00 00 00 00 00 51 A2:76
8308:00 00 00 00 14 A2 00 00:41
8310:00 00 14 79 00 00 00 00:20
8318:14 79 00 00 00 00 3C 79:DD
8320:00 00 A2 00 3C 79 00 AA:A4
8328:79 00 3C 79 00 AA 3C 51:10
8330:3C 79 A2 AA 79 F3 F3 33:46
8338:F3 AA CC D9 F3 B3 F3 A2:38
8340:2C 0C 0C 33 A6 AA 3C 51:17
8348:3C 2C A2 AA 2C 00 3C 2C:13
8350:00 AA 08 00 3C 2C 00 AA:97
8358:00 00 3C 2C 00 00 00 00:43
8360:14 2C 00 00 00 00 14 2C:63
8368:00 00 00 00 14 08 00 00:07
8370:00 00 51 08 00 00 00 00:4C
8378:00 00 00 00 00 00 00 00:FB
8380:00 00 00 00 00 00 00 00:03
8388:00 00 00 00 00 00 00 00:0B
8390:00 00 00 00 00 00 00 14:27
8398:00 00 00 00 00 3C 00 00:57
83A0:00 00 00 3C 00 00 00 00:5F
83A8:14 CC 00 00 00 00 14 6C:8B
83B0:A2 00 14 28 14 6C A2 00:33
83B8:3C 28 04 59 A6 14 3C A2:94
83C0:00 51 A6 3C 3C A2 00 00:54
83C8:F3 1C 79 00 00 00 F3 A6:6C
83D0:79 00 00 00 F3 B3 08 00:7A
83D8:00 14 79 33 08 00 00 14:37
83E0:79 33 A6 00 00 3C 3C F3:20
83E8:F3 00 00 3C 79 51 F3 55:AC
83F0:00 3C A2 00 F3 AA 00 F3:E1
83F8:00 00 55 00 00 00 00 00:D0
8400:AA 00 00 00 00 00 00 00:2E
8408:00 00 00 00 00 00 00 00:8C
8410:00 00 00 00 00 00 00 00:94
8418:00 00 00 00 00 14 2C 9C:78
8420:28 00 00 14 2C 9C 28 00:D0
8428:00 51 2C 9C 08 00 00 00:CD
```

```
8430:A6 8C 00 00 00 00 51 08:3F
8438:00 00 00 00 51 08 00 00:15
8440:00 00 51 08 00 00 00 00:1D
8448:51 A2 00 00 00 00 F3 A6:58
8450:00 00 00 00 79 B6 00 00:03
8458:00 3C 79 B6 3C 00 3C 3C:FB
8460:79 B6 3C 00 3C 3C 79 B6:F6
8468:3C 3C 3C 3C 79 B6 3C 3C:83
8470:B6 3C 39 36 3C 79 51 F3:4E
8478:B3 26 F3 A2 00 00 F3 A6:03
8480:00 00 00 00 F3 A6 00 00:9D
8488:00 00 51 08 00 00 00 55:BA
8490:AA 55 AA 00 00 00 00 00:BD
8498:00 00 00 00 00 00 00 00:1C
84A0:00 00 00 00 00 00 00 00:24
84A8:00 00 00 00 00 00 00 00:2C
84B0:00 00 28 00 00 00 00 00:5C
84B8:3C 00 00 00 00 00 3C 00:B4
84C0:00 00 00 00 CC 28 14 28:74
84C8:00 00 9C 28 14 3C 00 51:B1
84D0:9C 28 51 3C 28 F3 F3 00:B3
84D8:51 3C 3C F3 A2 00 00 B6:70
84E0:79 F3 00 00 00 B6 F3 F3:6C
84E8:00 00 00 51 73 F3 00 00:23
84F0:00 51 33 B6 28 00 00 F3:C9
84F8:33 B6 28 00 00 F3 F3 3C:AF
8500:3C 00 AA F3 A2 B6 3C 00:F2
8508:55 F3 00 51 3C 00 00 AA:0C
8510:00 00 F3 00 00 55 00 00:DD
8518:00 00 00 00 00 00 00 00:9D
8520:00 00 00 00 00 00 00 00:A5
8528:00 00 00 00 00 00 00 00:AD
8530:00 00 00 00 00 00 F3 00:A8
8538:00 00 00 00 B6 00 00 00:73
8540:00 51 3C 00 00 00 00 51:A3
8548:3C 00 00 00 00 51 3C 28:BE
8550:00 00 AA 51 3C 28 00 A2:D6
8558:AA 51 3C 28 51 28 AA F3:52
8560:3C 79 14 28 AE B3 73 F3:9D
8568:F3 28 F3 B3 F3 F3 CC 88:E8
8570:AE B3 73 A6 0C 28 AA 0C:59
8578:3C 79 14 28 AA 04 3C 28:00
8580:04 28 AA 04 3C 28 00 08:4B
8588:00 04 3C 28 00 00 00 04:79
8590:3C 00 00 00 00 04 3C 00:91
8598:00 00 00 00 1C 00 00 00:39
85A0:00 00 0C 00 00 00 00 00:31
85A8:00 00 00 00 00 00 00 00:2D
85B0:00 00 00 00 00 00 00 00:35
85B8:00 00 00 00 00 00 00 00:3D
85C0:00 00 00 00 00 00 00 55:9A
85C8:00 00 00 00 00 AA 00 00:F7
85D0:F3 00 55 F3 00 51 3C 00:1D
85D8:AA F3 A2 B6 3C 00 00 F3:81
85E0:F3 3C 3C 00 00 F3 33 B6:AC
85E8:28 00 00 51 33 B6 28 00:F7
85F0:00 51 73 F3 00 00 00 B6:E2
85F8:F3 F3 00 00 00 B6 79 F3:85
8600:00 00 51 3C 3C F3 A2 00:E4
8608:51 3C 28 F3 A2 00 14 3C:28
8610:00 51 CC 28 14 28 00 51:68
8618:6C 28 00 00 00 51 6C 28:17
8620:00 00 00 51 3C 00 00 00:33
8628:00 51 3C 00 00 00 00 00:3B
8630:28 00 00 00 00 00 00 00:DE
8638:01 00 00 64 00 0A 1E 0A:55
8640:00 01 00 00 64 00 0A 0A:3F
8648:02 00 02 00 00 FA 00 1F:EB
8650:0F 19 00 19 1A 0F 0F 03:52
8658:10 17 08 06 0D 01 06 08:2F
8660:19 08 05 13 0A 0C 0E 07:4A
8668:14 02 13 01 00 00 00 00:18
8670:00 00 00 00 00 00 00 00:F6
8678:00 00 00 00 00 00 00 00:FE
8680:00 00 00 00 00 00 00 00:06
8688:00 00 00 00 00 00 00 00:0E
8690:00 00 00 0A 0A 00 00 00:2A
8698:00 00 00 32 00 00 00 00:50
86A0:00 00 64 00 00 00 00 00:8A
86A8:00 00 00 00 D2 00 00 00:00
86B0:00 00 00 00 00 00 28 00:5E
86B8:00 00 00 00 00 00 00 00:3E
86C0:CB 00 00 00 00 00 00 00:11
```

LA DERNIERE COMPILATION DE GREMLIN...
SANS DOUTE LA PLUS COOL!





944 Turbo Cup

Tandis que René Metge court après la gloire à bord de sa Porsche 944, Loriciels sort 944 Turbo Cup, un simulateur de course automobile qui a bénéficié des conseils du célèbre pilote de rallyes. Le jeu est vendu avec un beau modèle réduit de la voiture, un cadeau de Noël très présentable.

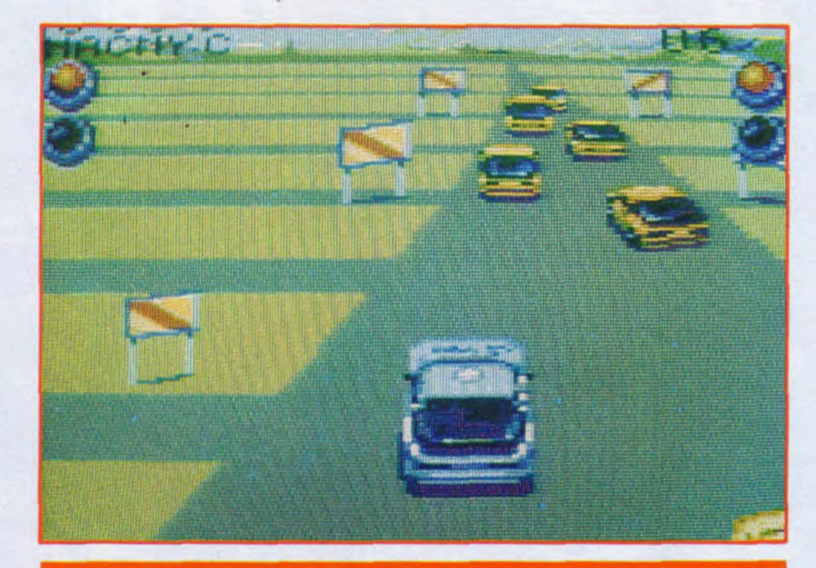
944 Turbo Cup s'inscrit dans un créneau où la concurrence est rude, à commencer par le très réussi *Nigel Mansell's Grand Prix*, le chef d'œuvre de Martech. Là où Martech aligne seize circuits, Loriciels n'en propose que quatre : Paul-Ricard, Magny-Court, Nogaro et Dijon-Prenois. Ce qui compte toutefois, ce ne sont pas les décors plus ou moins variés mais la richesse des situations. De ce point de vue, *944 Turbo Cup* est bien pourvu. Grandes droites pour pousser une bourre et virages à géométrie variable garantissent des heures de conduite excitante.

Télécommande

Tandis que s'égrène le compte à rebours, nous apercevons la voiture au pied de l'écran en vision inclinée. Rien à redire sur le graphisme ; c'est bien une Porsche avec sa grande plage arrière. Point de tableau de bord, seul le diagramme des vitesses est représenté ainsi que l'indication de la vitesse et la position occupée. On se sent plus pilote de modèle réduit télécommandé que coureur automobile.

Trois types de boîte de vitesse sont disponibles. La boîte automatique est proposée par défaut : la vitesse engagée est liée à la rapidité de la Porsche. Le sur-régime est évidemment impossible. La boîte semi-automatique est celle retenue pour *Nigel Mansell* : les vitesses passent avec le bouton FIRE, en décélération pour rétrograder, en accélération pour monter. La boîte mécanique ravira les puristes, le bouton FIRE agit comme une pédale d'embrayage et le joystick comme un levier de vitesse à cinq rapports !

Le moment est venu de se lancer dans l'unique tour de qualification. Le moteur de la Porsche pétarade comme une mobylette de loubard de banlieue. A plein régime, le son ne s'arrange guère... On se prend à regretter le vrombissement d'une certaine William's made in Martech. En revanche, la musique qui accompagne la page d'accueil est très réussie, rythmée à souhait.



Conduite sur glace

Une jauge fine comme un fil s'étire et se rétracte à la base de la fenêtre. C'est un compte-tour d'une conception inattendue. Le premier virage s'annonce, balisé par de grandes pancartes portant des flèches. Des barils bordent la piste. Je ralentis avant d'aborder la courbe. Catastrophe ! Je perds le contrôle de ma belle auto qui part dans une série de tête-à-queue comme une vulgaire savonnette.

La bête est rétive. Elle repart heureusement aussitôt et c'est avec une prudence de chauffeur de maître que je m'engage dans le prochain virage. La Porsche décroche à moins de 100 km/h ! Un doute m'assaille, ne me serais-je pas lancé par erreur dans un cours de conduite sur glace ?

Sur la grande droite, je pousse la voiture à plus de 200. La sensation de vitesse n'est pas démentielle, mais j'ai fort à faire pour tenir et la route et ma Porsche. La voilà qui sort de la piste et qui percute un baril. Choc épouvantable ! Elle part en tonneaux dans un nuage de poussière.

Les autres, c'est l'enfer

J'ai beau avoir malmené la superbe voiture, je n'en suis pas moins qualifié. Sur un circuit de Grand Prix, sûr que je me serais fait jeter ! Vingt-cinq concurrents piaffent derrière la ligne de départ. Ma Porsche bleue et blanche est perdue dans un magma de voitures jaunes comme les taxis de New-York ou de Barcelone.

C'est le départ. La cohorte de Porsches se rue sur la piste. Les plus en tête avancent légèrement en crabe. Je cherche ma route dans ce chaos de voitures. Elles me serrent de près, j'en soupçonne quelques-unes de vouloir me pousser en dehors de la piste. Bien sûr, je dérape à tout-va, je virevolte dans l'embouteillage, mais l'essentiel n'est-il pas de rester sur la route ?

Qu'on se le dise ! On ne gagne rien à gagner la course et l'on y perd rien à la perdre. Une fois les deux tours bouclés, le jeu renvoie le téméraire pilote au choix des épreuves. Ni score général ni podium. C'est reparti sur un autre circuit. Comparé à l'interminable *Nigel Mansell's* et à ses dizaines de tours, *944 Turbo Cup* manque un peu de souffle. Un petit colifichet, un texte gentil auraient été les bienvenus pour récompenser les heureux gagnants et inciter les autres à persévérer.



Malgré ses limitations, *944 Turbo Cup* est une simulation prenante car, contrairement à celui que nous ne citerons plus, le moindre accrochage n'entraîne pas une élimination d'office. Les plus jeunes, ceux qui ignorent encore les subtilités de la boîte de vitesse, pourront s'en donner à cœur joie sans risquer de mettre le feu au moteur. Et aussi, il y a la magnifique Porsche aux couleurs de Loriciels pour frimer dans la cour de récréation.

Votre B.J.

DISTRIBUTEUR Agrée AMSTRAD FAMILIAL et PROFESSIONNEL



ATARI - THOMSON - CITIZEN EPSON - TOSHIBA - ETC...

135, Av. R. Salengro - 94500 CHAMPIGNY S/MARNE - **Tél.: 48. 81.09.40** Ouvert du Lundi au Samedi - RER Joinville - Bus 108A Pl J.B. Clément

IMPRIMANTES 80 cl.

- CITIZEN 120 D .... 1750 F
- AMS. DMP. 3160 .... 1990 F
- EPSON LX 800 .... 2649 F
- CITIZEN 120 D MINITEL .... 2600 F
- EPSON LQ 500 .... 3990 F

STOP AFFAIRE!!! 1690 F

AMS. DMP 2160
+ TRAITEMENT DE TEXTE TEXTOMAT

ACCESSOIRES

- JOYSTICK
  - KONIX SPEED KING .... 88 F
  - QUICK SHOT II TURBO .... 165 F
  - DOUBLEUR JOYSTICK .... 55 F
- CABLE IMPRIMANTE .... 140 F
- RUBANS-PAPIER-DISQUETTES





A SAISIR

AMSTRAD CPC 6128 .... 3 490 F
STATION AMSTRAD .... 1 290 F

un adaptateur télévision
un radio réveil PO. GO. FM.
un joystick
15 jeux
un bureau

4 780 F

RESERVEZ VITE AVANT NOËL!

SEGA

CONSOLE SEGA .... 990 F
JOYSTICK SEGA .... 145 F

JEUX SEGA:
OUT RUN .... 240 F
AFTER BURNER .... 269 F
ALEX KIDD .... 285 F
SPACE HARRIER .... 190 F
SECRET COMMAND .... 190 F

PC

PC 1512 SD MONO .... 4990 F
PC 1512 DD MONO .... 5990 F
PC 1512 SD COUL .... 6790 F
PC 1512 DD COUL .... 7890 F

ET TOUTE LA GAMME PC PROFESSIONNELLE
DIVERS JEUX SUR PC: CONSULTEZ NOUS

DIGITALISEUR ARA CPC .... 1190 F
SERVEUR KENTEL CPC .... 490 F
SERVEUR PENTEL CPC .... 610 F
HANDY SCANNER CAMERON T.2 PC .... 2370 F

EN VENTE:

EDUCATIF. NATHAN. HATIER. CARRAZ.
ET AUTRES LOGICIELS
JEUX THOMSON. ATARI.

JEUX. SELECTION JADE INFORMATIQUE.

FREEDOM	195 F	RAMBO III	139 F	TURBO CUP	230 F
WARRIOR	165 F	ARKANOID	139 F	GUNSHIP	245 F
GRAND PRIX	145 F	FER et FLAMME	249 F	SILENT SERVICE	129 F
FIRE & FORGET	165 F	ARC. CAP. BLOOD	205 F	F 15 STRIKE EAGLE	129 F
OPERATION WOLF	149 F	MATA HARI	185 F	FLIGHT SIMUL III	335 F
BARBARIAN II	139 F	EMP. STRIKES	155 F	PETER PAN	160 F

CRÉDIT IMMÉDIAT - CARTE - PLURIEL, AURORE, CARTE BLEUE



UN LOGICIEL MUSICAL SANS ÉQUIVALENT !

TRANSFORMEZ VOTRE AMSTRAD EN SYNTHÉTISEUR OU EN STUDIO D'ENREGISTREMENT

Philippe LAINÉ - 47300 Villeneuve-sur-Lot

6 octaves - **3** voies simultanées - **M**étronome - **B**oîte à rythmes 72 séquences - **P**alette de 288 accords - **C**hoix de l'enveloppe, du volume et de la fréquence - **V**olume séparé pour les 3 canaux - **P**rès de 2000 notes mémorisables - **E**nregistrement sur un seul canal ou les 3 à la fois en temps réel ou pas-à-pas - **S**équenceur - **M**odification, adjonction ou suppression des notes - **F**enêtres et menus déroulants - **P**ossibilité d'utiliser vos compositions dans vos propres programmes - 100% langage machine.

CPC 464 - 664 - 6128 QWERTY - AZERTY

TRES SIMPLE D'UTILISATION - LE PLUS PUISSANT DE SA CATÉGORIE

expédition sous 48 h - Port gratuit - Commande accompagnée de votre règlement à: H. BITTNER - B.P.7 - 47500 FUMEL -- tél. 53.71.82.67

cassette : 350,00 F disquette : 395,00 F

Veuillez m'envoyer ***MagicSound*** ☐ cassette ☐ disquette
Nom .... Prénom ....
Adresse ....
.... Tél. ....
Code Postal .... Ville ....
ci-joint mon règlement par: ☐ chèque bancaire ☐ chèque postal ☐ mandat-lettre

AMM 12/88

Le shopping de AM MAG CPC PCW - PC



FIXIDOC ▲

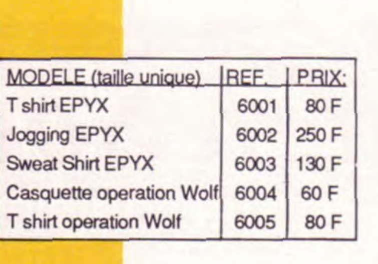
Cet accessoire ingénieux vous permettra, grâce à son bras mobile fixé par velcro à l'écran de votre ordinateur, de visualiser de face vos documents et ainsi d'en faciliter la frappe.
Réf. 3002, 75 F



◀ **TABLE MICRO-MAG**

Poste de travail micro-informatique complet, rationnel et efficace. Il permet de travailler sans fatigue grâce à une bonne disposition de ses différents plans, grâce aussi à sa rigidité, à sa stabilité et à sa peinture anti-reflets. Sa construction entièrement en bois supprime les disfonctionnements dus à l'accumulation de charges statiques.
Son succès croissant et l'importance des séries ont permis une rationnalisation de la production et un prix de vente particulièrement intéressant de 770 F. Réf: 7001.

DIMENSIONS:
Hauteur hors tout: 790 mm
Plateau: 770 x 415 mm
Poids: 30 kg
Livrée en kit
Emballage: Carton 870 x 870 x 130 mm
Couleur: gris moyen
Délai de livraison: 20 à 25 jours
Port France métropolitaine: 120 F

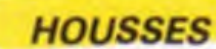


MODELE (taille unique)	REF.	PRIX:
T shirt EPYX	6001	80 F
Jogging EPYX	6002	250 F
Sweat Shirt EPYX	6003	130 F
Casquette operation Wolf	6004	60 F
T shirt operation Wolf	6005	80 F



◀ ***PLONKERBOX***

Très utile pour stocker vos disquettes en cours d'utilisation.
Réf. 3001, 30 F



HOUSSES

◀ Indispensables pour protéger votre ordinateur (clavier + écran) ou votre imprimante. Tous modèles au choix :

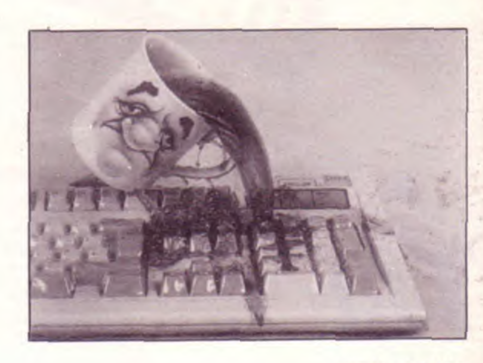
MODELE	COULEUR	REF.	PRIX
CPC 464 couleur	PVC opaque simili cuir blanc	4011 4001	100 F 175 F
CPC 464 monochrome	PVC opaque simili cuir blanc	4013 4003	100 F 175 F
6128 couleur	PVC opaque simili cuir blanc	4012 4002	100 F 175 F
6128 monochrome	PVC opaque simili cuir blanc	4014 4004	100 F 175 F
PC 1512	PVC opaque simili cuir blanc	4017 4007	120 F 180 F
PCW (avec imprimante)	PVC opaque simili cuir blanc	4018 4008	150 F 220 F
Lecteur DD1	PVC opaque	4015	50 F
Imprimante DMP 2000/3000	PVC opaque	4016	60 F

Les accessoires indispensables à votre ordinateur



COMPILATION JEUX
Une sélection de 10 jeux inédits en France, pour votre CPC
Disquette. Réf. 1002, 75 F
Cassette. Réf. 1001, 55 F

UTILITIES GALORE
Cette compilation d'utilitaires répond à tous vos besoins. Pour CPC
Disquette. Réf. 1004, 75 F
Cassette. Réf. 1003, 55 F



SEAL N'TYPE
Ce film transparent parfaitement adapté à votre clavier le préservera efficacement contre les liquides et les poussières. Permet la frappe en tout aisance.
Pour IBM PC. Réf. 2005, 199 F
Pour Amstrad PC. Réf. 2001, 175 F

FILTRE ECRAN
S'adapte facilement à votre écran par fixation velcro. Améliore la visualisation de l'écran en supprimant les reflets. Très reposant pour votre vue.
POUR AMSTRAD PC.CPC.PCW.
Réf. 2007, 150 F



Kit de nettoyage 3"
Indispensable pour le bon fonctionnement de votre drive
REF.: 9001 99 F



MAGNETOPHONE + CABLE POUR CPC 6128
Pour lire et enregistrer vos programmes informatiques sur cassettes.
REF.: 8001 275 F Port 35F

BON DE COMMANDE
à retourner accompagné de votre règlement à :
NEO-MEDIA - Service VPC
5-7, rue de l'Amiral-Courbet 94160 SAINT-MANDÉ

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code Postal : .... Ville : ....
Je possède un ordinateur de marque : ....
Type : .... ☐ monochrome
☐ couleur
Je règle par : ☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal
☐ Mandat

VENTE PAR CORRESPONDANCE EXCLUSIVEMENT

Je commande :

ARTICLE	REF.	QUANTITE	PRIX TOTAL
Frais de port : 25 F jusqu'à 350 F d'achat 32 F au-dessus de 350 F		*Frais de Port*	
Tarif port au 1/07/88 France métropolitaine uniquement		TOTAL A REGLER	

Tous nos envois sont effectués en recommandé.





TRI

La routine de tri ici proposée, constitue une solution performante pour tous ceux qui, dans leurs programmes d'application, se heurtent à la lenteur du Basic lorsqu'il s'agit d'effectuer le tri alphanumérique d'un tableau de grande dimension. Facilement accessible à partir du Basic par deux commandes RSX, cette routine diminue considérablement le temps d'exécution d'un tri.

Le lancement du premier programme génère et sauvegarde la routine binaire "TRI.RSX", prévue pour être implantée à l'adresse &AOOO. Toutefois, il est possible de la reloger à une adresse de son choix, pourvu que l'on insère dans le programme d'application, les quelques lignes du second programme. Il suffit de spécifier en ligne 20 de ce dernier, l'adresse d'implantation dans la variable ADR.

Utilisation

Après avoir chargé (et éventuellement relogé) la routine "TRI.RSX" en mémoire à l'adrese ADR, il suffit de la rendre opérationnelle par CALL ADR, pour disposer des deux commandes RSX suivantes :

| INIT, N : permet d'initialiser le compteur d'éléments. N est le nombre d'éléments du tableau à trier .

| TRI, @ T$: permet de trier le tableau T$ ().

Avant de lancer le tri d'un tableau, il convient d'informer la routine sur le nombre d'éléments à trier. De plus, devant l'absence de mesure veillant à contrôler la cohérence des paramètres, l'utilisateur devra veiller à ce que le tri puisse s'effectuer correctement, sachant que le tableau doit compter au moins K + N éléments, si l'on veut trier N éléments à partir du rang K.

Exemple : si le tableau à trier N$() compte 200 éléments ; N$(), N$(), N$()..., N$(), N$(), il suffit d'inclure dans le programme les lignes suivantes :

MEMORY &9FFF: LOAD "TRI.RSX": CALL &AOOO

. . . . .

| INIT, 200 : 'Initialisation du compteur à 200 éléments.

| TRI, @ N$() : 'Appel de la routine en commençant le tri à l'indice 1.

Le troisième programme est un programme de démonstration comparant les performances des tris en Basic et en langage machine. Il prouve à l'évidence l'intérêt de la routine qui s'avère vingt-cinq fois plus rapide que le Basic sur un tri de cent éléments.

Nota : pour les modèles 464 et 664, modifiez ainsi la ligne suivante :

670 WHILE INKEY$< >"": WEND

Philippe Marin

```
10 '*** TRI APLHABETIQUE EN LM ***
20 MEMORY &9FFF
30 A=&A000:L=200
40 WHILE A<&A0B1
50 CS=0
60 FOR I=1 TO 8
70 READ D$:D=VAL("&"+D$)
80 POKE A,D:CS=CS+D
90 A=A+1:NEXT I
100 READ CS$
110 IF CS<>VAL("&"+CS$) THEN PRINT CHR$(7);
"ERREUR DATA LIGNE";L:END
120 PRINT"LIGNE";L;"... OK"
130 L=L+10
140 WEND
150 SAVE"TRI.RSX",B,&A000,&B1
160 END
200 DATA 01,0E,A0,21,0A,A0,CD,D1,318
210 DATA BC,C9,00,00,00,00,16,A0,23B
220 DATA C3,1E,A0,C3,2F,A0,49,4E,3AA
230 DATA 49,D4,54,52,C9,00,FE,01,38B
240 DATA C0,DD,5E,00,DD,56,01,1B,34A
250 DATA 21,AD,A0,73,23,72,C9,21,360
260 DATA AB,A0,73,23,72,FD,21,AF,420
270 DATA A0,ED,4B,AD,A0,C5,DD,2A,4F1
280 DATA AB,A0,C5,DD,7E,00,DD,6E,4B6
290 DATA 01,DD,66,02,DD,46,03,DD,349
300 DATA 5E,04,DD,56,05,E5,D5,FD,451
310 DATA 77,00,FD,70,01,1A,9E,28,2C5
320 DATA 18,FA,8F,A0,D1,E1,DD,23,4F3
330 DATA DD,23,DD,23,C1,0B,79,B0,3F5
340 DATA 20,D0,C1,0B,79,B0,20,C5,3CA
350 DATA C9,23,FD,7E,00,3D,28,E4,3B0
360 DATA FD,77,00,13,FD,7E,01,3D,340
370 DATA 28,05,FD,77,01,18,CE,D1,359
380 DATA E1,DD,7E,03,DD,46,00,DD,43F
390 DATA 77,00,DD,73,01,DD,72,02,319
400 DATA DD,70,03,DD,75,04,DD,74,3F7
410 DATA 05,18,BB,00,00,00,00,00,0D8
420 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
```

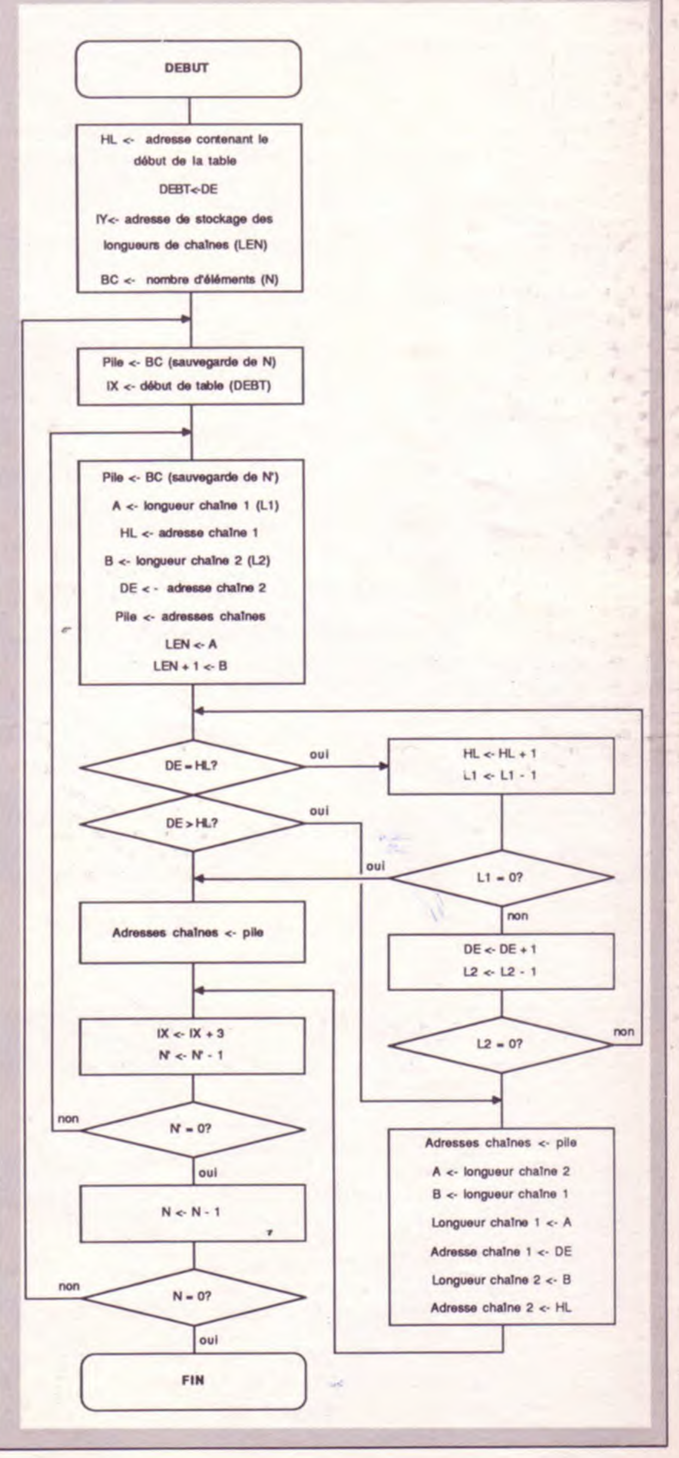
```
10 'RELOGEMENT DE LA ROUTINE            [1716]
20 ADR=&8000                            [628]
30 MEMORY ADR-1:LOAD"TRI.RSX",ADR       [649]
40 RESTORE 90                           [723]
50 FOR I=1 TO 11                        [314]
60 READ A,N:A=A+ADR:N=N+ADR:GOSUB 1 [1870]
10
70 NEXT I                               [375]
80 CALL ADR:GOTO 160                    [517]
90 DATA 1,&0E,4,&0A,14,&16,17,&1E,2 [2841]
0,&2F,41,&AD,48,&AB,55,&AF
100 DATA 59,&AD,64,&AB,98,&8F           [1399]
110 N$=HEX$(N)                          [652]
120 WHILE LEN(N$)<4:N$="0"+N$:WEND  [2002]

130 POKE A,VAL("&"+RIGHT$(N$,2))        [920]
140 POKE A+1,VAL("&"+LEFT$(N$,2))       [1706]
150 RETURN                              [555]
160 'DEBUT NORMAL DU PROGRAMME          [1752]
170 'SI P EST LE NOMBRE D'ELEMENTS      [1549]
DU
180 'TABLEAU ET SI CELUI-CI S'APPEL [2549]
LE
190 'T$() ALORS POUR LE TRIER :         [2318]
200 '   |INIT,P                         [756]
210 '   |TRI,@T$(1)                     [1001]
```

*Dans cet exemple, on a : **T$ (0) = "SALUT"**. Ainsi, il n'est plus nécessaire de manipuler les chaînes elles-mêmes, mais l'ADRESSE de celles-ci et d'en changer la place dans la table. Après retour au basic, le tableau est trié, bien que les chaînes n'aient pas changé de place en mémoire. C'est en partie la puissance du procédé qui permet la rapidité du tri.*

***Routine système &BCD1** installant les extensions, est la seule routine système utilisée. D'où une totale compatibilité aux modèles 464/664/6128.*

```
                        ORG   0A000H
                        LOAD  0A000H
A000 010EA0             LD    BC,EXT
A003 210AA0             LD    HL,MEM
A006 CDD1BC             CALL  0BCD1H        ;INSTALLE EXTENSIONS
A009 C9                 RET
              MEM:      DEFS  4
A00E 16A0     EXT:      DEFW  MOT
A010 C31EA0             JP    INIT
A013 C32FA0             JP    STRI
A016 494E49D4 MOT:      DB    "INI",'T'+80H
A01A 5452C9             DB    "TR",'I'+80H
A01D 00                 DB    0
A01E FE01     INIT:     CP    1             ;1 PARAMETRE?
A020 C0                 RET   NZ
A021 DD5E00             LD    E,(IX+0)
A024 DD5601             LD    D,(IX+1)
A027 1B                 DEC   DE
A028 21ADA0             LD    HL,N
A02B 73                 LD    (HL),E
A02C 23                 INC   HL
A02D 72                 LD    (HL),D        ;N=NBRE D'ELEMENTS
A02E C9                 RET
A02F 21ABA0   STRI:     LD    HL,DEBT
A032 73                 LD    (HL),E
A033 23                 INC   HL
A034 72                 LD    (HL),D        ;RECUPERATION POINTEUR
A035 FD21AFA0           LD    IY,LEN
A039 ED4BADA0           LD    BC,(N)        ;RECUPERE NBRE ELEMENTS
A03D C5       BOUCLE:   PUSH  BC            ;SAUVEGARDE CPT2
A03E DD2AABA0           LD    IX,(DEBT)     ;INIT POINTEUR
A042 C5       TRI:      PUSH  BC            ;SAUVEGARDE CPT1
A043 DD7E00             LD    A,(IX+0)
A046 DD6E01             LD    L,(IX+1)
A049 DD6602             LD    H,(IX+2)
A04C DD4603             LD    B,(IX+3)      ;RECUPERE ADRESSES
A04F DD5E04             LD    E,(IX+4)      ;ET LONGUEURS DES
A052 DD5605             LD    D,(IX+5)      ;CHAINES DU TABLEAU
A055 E5                 PUSH  HL
A056 D5                 PUSH  DE            ;SAUVEGARDE ADRESSES
A057 FD7700             LD    (IY+0),A
A05A FD7001             LD    (IY+1),B      ;SAUVEGARDE LONGUEURS
A05D 1A       TEST:     LD    A,(DE)        ;COMPARAISON DES
A05E 9E                 SBC   A,(HL)        ;DEUX CHAINES
A05F 2818               JR    Z,ENCORE      ;SI EGALES ALORS ENCORE
A061 FA8FA0             JP    M,ECHANGE     ;SI SUP. ALORS ECHANGE
A064 D1       RIEN:     POP   DE            ;SINON RIEN
A065 E1                 POP   HL
A066 DD23     ED:       INC   IX
A068 DD23               INC   IX
A06A DD23               INX   IX            ;INCREMENTE POINTEUR
A06C C1                 POP   BC
A06D 0B                 DEC   BC            ;DECREMENTATION CPT1
A06E 79                 LD    A,C
A06F B0                 OR    B
A070 20D0               JR    NZ,TRI
A072 C1                 POP   BC            ;SI CPT1=0 ALORS
A073 0B                 DEC   BC .          ;DECREMENTE CPT2
A074 79                 LD    A,C
A075 B0                 OR    B
A076 20C5               JR    NZ,BOUCLE     ;SI CPT2=0 ALORS
A078 C9                 RET                 ;RETOUR AU BASIC
A079 23       ENCORE:   INC   HL
A07A FD7E00             LD    A,(IY+0)
A07D 3D                 DEC   A             ;SI MOT1 TERMINE
A07E 28E4               JR    Z,RIEN        ;ALORS RIEN
A080 FD7700             LD    (IY+0),A
A083 13                 INC   DE
A084 FD7E01             LD    A,(IY+1)
A087 3D                 DEC   A             ;SI MOT2 TERMINE
A088 2805               JR    Z,ECHANGE     ;ALORS ECHANGE
A08A FD7701             LD    (IY+1),A
A08D 18CE               JR    TEST          ;SINON RE-TEST
A08F D1       ECHANGE:  POP   DE
A090 E1                 POP   HL            ;RECUPERE ADRESSES
A091 DD7E03             LD    A,(IX+3)
A094 DD4600             LD    B,(IX+0)
A097 DD7700             LD    (IX+0),A
A09A DD7301             LD    (IX+1),E
A09D DD7202             LD    (IX+2),D
A0A0 DD7003             LD    (IX+3),B
A0A3 DD7504             LD    (IX+4),L      ;ECHANGE ADRESSES
A0A6 DD7405             LD    (IX+5),H      ;ET LONGUEURS
A0A9 18BB               JR    ED            ;ON RECOMMENCE
A0AB 0000     DEBT:     DB    0,0           ;DEBUT TABLE
A0AD 0000     N:        DB    0,0           ;NOMBRE D'ELEMENTS
A0AF 0000     LEN:      DB    0,0           ;LONGUEURS CHAINES
                        END
```



```
10 'PROGRAMME DE DEMONSTRATION          [1626]
20 MEMORY &9FFF:LOAD"TRI.RSX":CALL     [3777]
&A000:'INSTALLATION DE LA ROUTINE
25 DIM T$(100),B$(100)                 [961]
30 MODE 1:BORDER 26:INK 0,26:INK 1,    [3564]
0:INK 2,2:INK 3,6:PAPER 0
40 PEN 2                               [548]
50 PRINT" DEMONSTRATION SUR TRI DE     [2822]
100 ELEMENTS"
60 PRINT                               [361]
70 PRINT:PEN 1                         [943]
80 PRINT" L'ORDINATEUR VA GENERER A    [2504]
LEATOIREMENT"
90 PRINT"LES 100 ELEMENTS ALPHABETI    [3548]
QUES D'UN"
100 PRINT"TABLEAU APPELE T$()."        [2589]
110 PRINT                              [361]
120 PRINT" APRES AVOIR AFFICHE A L'    [3303]
ECRAN LE"
130 PRINT"CONTENU DU TABLEAU AINSI     [2917]
CONSTITUE,"
140 PRINT"IL ATTENDRA QUE VOUS AYEZ    [3843]
 APPUYE SUR"
150 PRINT"UNE TOUCHE POUR COMMENCER    [4300]
 LE TRI"
160 PRINT:PEN 3                        [941]
170 PRINT" DANS UN PREMIER TEMPS,LE    [1766]
TRI SERA"
180 PRINT"EFFECTUE EN BASIC ET L'OR    [2547]
DINATEUR"
190 PRINT"AFFICHERA LES ELEMENTS TR    [2597]
IES A L'ECRAN."
200 PRINT:PEN 2                        [938]
210 PRINT" PUIS,DANS UN DEUXIEME TE    [2156]
MPS,LES MEMES"
220 PRINT"ELEMENTS SERONT TRIES PAR    [4065]
 LA ROUTINE DE"
230 PRINT"TRI EN LANGAGE MACHINE ET    [3080]
 AFFICHES"
240 PRINT"COMME PRECEDEMENT DANS L'    [3986]
ORDRE"
250 PRINT"APLHABETIQUE."               [1170]
260 PRINT:PEN 1                        [943]
270 PRINT" POUR DEMARRER LES TRIS A    [2734]
PPUYER SUR UNE"
280 PRINT"TOUCHE A CHAQUE ETAPE."      [2408]
290 GOSUB 660                          [881]
300 'GENERATION DU TABLEAU             [1412]
310 CLS                                [91]
320 FOR I=1 TO 100                     [326]
330 L=INT(RND*8)+1                     [1458]
340 FOR J=1 TO L                       [789]
350 T$(I)=T$(I)+CHR$(65+INT(RND*26)    [1883]
)
360 NEXT J                             [370]
370 B$(I)=T$(I)                        [804]
380 NEXT I                             [375]
390 'TRI BASIC                         [489]
400 PEN 3                              [547]
410 GOSUB 700                          [937]
420 CALL &BB18:CLS                     [1057]
430 FOR I=1 TO 99:X=I                  [603]
440 FOR J=I+1 TO 100                   [1195]
450 IF B$(X)>B$(J) THEN X=J            [1072]
460 NEXT J                             [370]
470 IF X=I THEN 490                    [1009]
480 Z$=B$(I):B$(I)=B$(X):B$(X)=Z$      [2066]
490 NEXT I                             [375]
500 I=1                                [423]
510 FOR L=1 TO 25                      [524]
520 FOR C=2 TO 29 STEP 9               [588]
530 LOCATE C,L:PRINT B$(I)             [1649]
540 I=I+1                              [444]
550 NEXT C,L                           [337]
560 CALL &BB18                         [389]
570 'TRI LM                            [264]
580 PEN 2                              [548]
590 GOSUB 700                          [937]
600 CALL &BB18:CLS                     [1057]
610 |INIT,100:'INITIALISATION NBRE     [3650]
D'ELEMENTS
620 |TRI,@T$(1):'ET TRI DU TABLEAU     [1369]
630 GOSUB 700                          [937]
640 CALL &BB18                         [389]
650 CLS:PEN 1:END                      [424]
660 'COMPTEUR ALEATOIRE                [1550]
670 CLEAR INPUT                        [184]
680 WHILE INKEY$="":Z=RND:WEND         [2250]
690 RETURN                             [555]
700 'AFFICHAGE TABLEAU                 [1364]
710 CLS:I=1                            [243]
720 FOR L=1 TO 25                      [524]
730 FOR C=2 TO 29 STEP 9               [588]
740 LOCATE C,L:PRINT T$(I)             [1851]
750 I=I+1                              [444]
760 NEXT C,L                           [337]
770 RETURN                             [555]
```

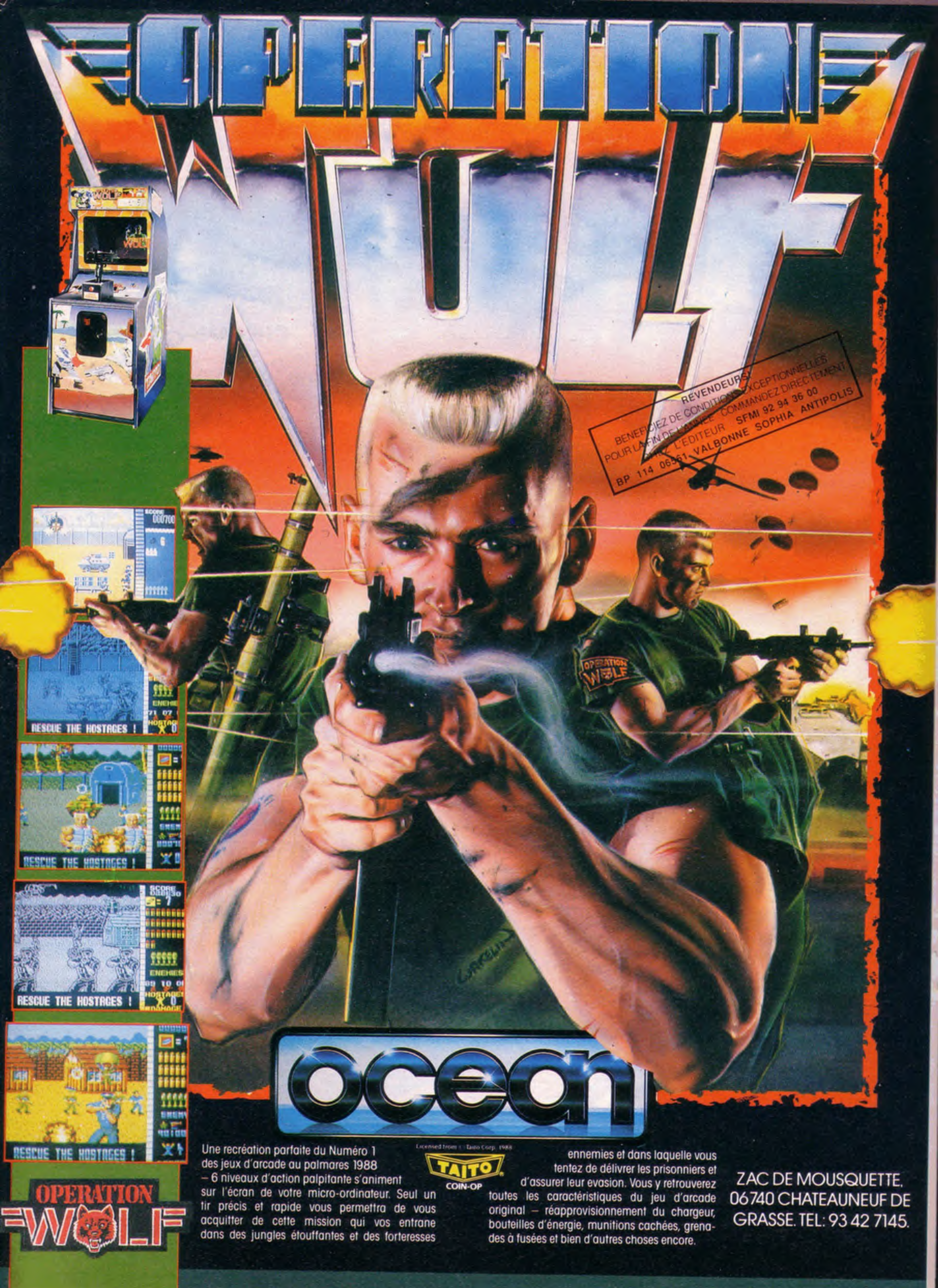
ADDITIF TECHNIQUE

Astuce de programmation
*La structure de stockage des tableaux en mémoire, permet ici d'éviter toute manipulation de chaînes alphanumériques. En effet, pour un tableau **T$(N)**, la connaissance d'une seule adresse (passée comme paramètre par le basic à l'appel de la routine) suffit pour connaître toutes les chaînes de **T$(N)**. C'est l'adresse de début de table appelée DEBT.*

Adresse	DEBT	DEBT+1	DEBT+2	DEBT+3	DEBT+4 ...
Contenu (hexa)	5	06	54	3	18
	Longueur de la chaîne T$(0)	Adresse réelle de la chaîne T$(0)		Longueur de la chaîne T$(1)	....
	Données relatives à T$(0)			Données relatives à T$(1)	

Adresse	&5406	&5407	&5408	&5409	&540A
Contenu (hexa)	53	41	4C	55	54
Contenu (ASCII)	S	A	L	U	T


3 NEW BLOCKBUSTERS FROM TYNESOFT!
MEGA PACK
WINTER OLYMPIAD 88
PLUTOS
SUICIDE MISSION
SECONDS OUT
FROST BYTE
AMIGA
Distribué par UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
UBI Soft
Tel. (1) 48 98 99 00
Disponible
sur ST
et Amiga.
TYNESOFT PRESENTS
RINGLING BROS. AND BARNUM & BAILEY
THE GREATEST SHOW ON EARTH
CIRCUS GAMES
SUPERMAN
THE MAN OF STEEL
FREE
T.SHIRT
OFFER
SUPERMAN
et CIRCUS GAMES
disponibles sur
ST, Amiga, PC,
Amstrad, C64,
Spectrum.
TYNE SOFT
TYNESOFT
COMPUTER SOFTWARE
Addison Industrial Estate,Blaydon,
Tyne & Wear NE21 4TE Tel: (091) 414 4611
Disponible dans les FNAC
fnac
et dans les meilleurs points de vente.


OPERATION
WOLF
REVENDEURS!
BENEFICIEZ DE CONDITIONS EXCEPTIONNELLES
POUR LA FIN DE L'ANNEE COMMANDEZ DIRECTEMENT
CHEZ L'EDITEUR SFMI 92 94 36 00
BP 114 06561 VALBONNE SOPHIA ANTIPOLIS
RESCUE THE HOSTAGES !
RESCUE THE HOSTAGES !
RESCUE THE HOSTAGES !
RESCUE THE HOSTAGES !
OPERATION
WOLF
ocean
Une recréation parfaite du Numéro 1 des jeux d'arcade au palmares 1988 – 6 niveaux d'action palpitante s'animent sur l'écran de votre micro-ordinateur. Seul un tir précis et rapide vous permettra de vous acquitter de cette mission qui vos entrane dans des jungles étouffantes et des forteresses ennemies et dans laquelle vous tentez de délivrer les prisonniers et d'assurer leur evasion. Vous y retrouverez toutes les caractéristiques du jeu d'arcade original – réapprovisionnement du chargeur, bouteilles d'énergie, munitions cachées, grenades à fusées et bien d'autres choses encore.
TAITO
COIN-OP
ZAC DE MOUSQUETTE.
06740 CHATEAUNEUF DE
GRASSE. TEL: 93 42 7145.



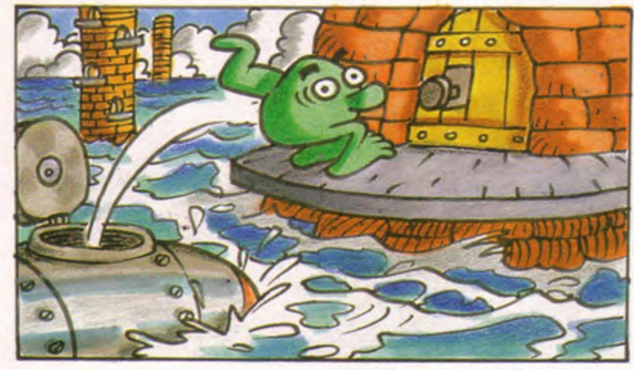
NEBULUS



Harcelé de tous côtés par des monstres insolites, notre étrange têtard parviendra-t-il à détruire huit tours redoutables en grimpant au dernier étage de chacune d'entre elles ? Certes oui, simple question de méthode...

Tour n°1 (Realm of the eyes)

Aller à droite, prendre porte, éviter l'œil, prendre ascenseur, attendre le machin, rentrer par la porte lorsqu'il apparaît, monter par l'ascenseur qui est à côté, monter au niveau suivant par un autre ascenseur, aller à gauche, détruire le mur de pierres et la boule, monter les escaliers glissants en même temps que l'œil, prendre la porte, détruire la boule qui s'y trouve, prendre l'ascenseur qui vous conduit très haut dans la tour, éviter la dénivellation située à gauche, détruire la boule, éviter l'œil, prendre l'ascenseur situé sur trois fausses pierres lorsque la bulle atteint l'extrême gauche de sa trajectoire, sauter à droite arrivé au prochain niveau, rentrer par la porte la plus proche, aller à gauche jusqu'au prochain ascenseur, attendre que l'œil disparaisse, rentrer par la porte, à droite de celle-ci se trouve l'entrée finale de la tour, y pénétrer et enclencher sa destruction.



Tour n°2 (Realm of the robots)

Aller à gauche en évitant les deux trous, prendre l'ascenseur et sauter sur le suivant lorsque le robot le permet, monter lorsque le machin apparaît, prendre la porte et monter sans s'arrêter les escaliers glissants, prendre l'ascenseur en prenant garde à l'œil, attendre à nouveau l'apparition d'un machin, rentrer par la porte, aller à gauche, sauter vers l'ascenseur au moment où le robot descend, arrivée sur les pierres glissantes, se diriger à gauche et prendre un autre ascenseur, entrer par la porte la plus proche, attention au robot, prendre l'ascenseur jusqu'au niveau suivant, attendre que le premier des robots se dirige vers la droite, monter au premier bloc de pierres, attendre que le deuxième robot passe et monter tout en haut, une pierre disparaît laissant le chemin libre vers l'ascenseur, se laisser tomber au moment où le robot s'éloigne, monter ensuite jusqu'à la porte finale.

Tour n°3 (Trap of tricks)

Aller à gauche, détruire la boule, prendre la porte et monter dans l'ascenseur, attendre le machin, se laisser toucher par celui-ci afin de choir au niveau inférieur, détruire la boule, aller à droite, prendre l'ascenseur, prendre la porte, prendre de nouveau l'ascenseur, aller à gauche, prendre encore l'ascenseur, aller à gauche et rester sur la deuxième marche de l'escalier, attendre le passage de la tête de mort, continuer la montée, détruire le mur de pierres, se laisser tomber, remonter par l'ascenseur, attendre que la tête de mort soit à une extrêmité, prendre la porte, se diriger rapidement à gauche et prendre la porte s'y trouvant, prendre l'ascenseur jusqu'à la porte finale.

Tour n°4 (Slippry slide)

Aller à droite, sauter pour éviter les deux robots, attendre sur l'ascenseur l'apparition d'un machin, monter au niveau suivant, détruire le mur situé à droite, à présent sur des pierres glissantes détruire un second mur de pierres, continuer jusqu'à l'ascenseur, monter au niveau suivant, prendre la porte, sauter à gauche, prendre l'autre porte, prendre l'ascenseur, descendre l'escalier et prendre la porte, descendre l'autre escalier et prendre la porte, détruire la boule, aller à l'extrême gauche, détruire le mur, retourner sur ses pas après avoir grimpé l'escalier, détruire le mur se trouvant sur l'ascenseur, se laisser tomber sur ce dernier et monter, détruire la boule, aller à droite et prendre l'ascenseur, attention au robot du niveau supérieur, aller à gauche, attendre que l'ascenseur arrive et que le robot se dirige vers la gauche, sauter à gauche pour tomber, prendre la porte, monter l'escalier en prenant garde aux robots, éviter la fausse pierre, détruire la sphère de l'ascenseur et prendre celui-ci, se laisser tomber sur la dénivellation située à droite au moment où les boules s'éloignent, détruire les boules, se diriger à l'extrême droite en évitant les fausses pierres, attendre qu'un machin vous pousse au niveau inférieur, se laisser tomber sur la droite, prendre l'ascenseur jusqu'à la porte finale.

Tour n°5 (Broken path)

Prendre l'ascenseur, descendre à l'arrêt puis remonter jusqu'au niveau supérieur, détruire la boule, aller à gauche, se laisser tomber puis détruire l'autre boule, avancer et détruire le mur, continuer et tomber au niveau inférieur, prendre l'ascenseur et monter l'escalier, entrer par la porte, continuer de monter jusqu'à un autre ascenseur, le prendre, sauter à droite en prenant garde à l'œil, sauter trois pierres et se laisser tomber sur l'un des ascenseurs. Tirer sur le mur situé de l'autre côté et sauter à droite, répéter le processus et se laisser tomber sur l'ascenseur, le prendre et aller à gauche, sauter les trous en évitant l'œil, détruire le mur, sauter à droite et se laisser tomber en prenant garde à l'œil, prendre l'ascenseur, sauter à gauche, avancer en évitant l'œil, passer la dénivellation, tomber sur l'ascenseur, le prendre pour atteindre le niveau suivant, aller à gauche et attendre qu'un machin vous envoie au niveau inférieur, aller à gauche en même temps que l'œil, prendre l'ascenseur après les pierres glissantes, prendre la porte, de l'autre côté se trouve un escalier et plusieurs portes, prendre la dernière, prendre l'escalier jusqu'à la troisième porte et examiner le sens de l'œil : s'il va à gauche, s'introduire par le passage et prendre l'ascenseur. S'il va à droite, le suivre, sauter sur l'ascenseur, monter au niveau suivant, détruire les deux boules, avancer à gauche en évitant l'œil, prendre l'ascenceur jusqu'à la porte finale.

Tour n°6 (Skimmers delight)

Aller à droite, prendre l'ascenseur, aller à droite, éviter le trou et se laisser tomber après avoir évité les deux robots, aller à gauche, détruire le mur de l'ascenseur, aller à droite et prendre l'ascenseur, tirer à droite et sauter dans le même sens, prendre l'ascenseur, aller à droite, détruire le mur et revenir à l'ascenseur, descendre, aller à droite (retour au point de départ), prendre l'ascenseur, se laisser tomber sur le suivant, le prendre jusqu'au prochain niveau, aller à droite, prendre la première porte, aller à gauche et monter les escaliers, après avoir dépassé le robot, prendre l'ascenseur de l'autre côté de la porte, de sa position maximum sauter à droite : quatre pierres disparaissent libérant l'accès à deux ascenseurs, prendre celui de droite, aller à droite et détruire le mur, retourner à l'ascenseur et descendre, prendre l'autre ascenseur, aller à droite et prendre l'ascenseur menant à trois robots, les éviter pour atteindre un ascenseur, le prendre et sauter à droite au moment où le robot descend, une petite escalade et hop ! La fin de la tour.

Tour n°7 (The nasty one)

Monter à droite, arrivé sur une fausse pierre se laisser tomber sur l'ascenseur, le prendre jusqu'à une plateforme, aller à droite et prendre l'ascenseur menant à un mur, le détruire, prendre le premier ascenseur, aller à droite et tomber au niveau inférieur, rejoindre l'ascenseur non encore utilisé (attention à la tête de mort), prendre cet ascenseur, continuer à droite, détruire le mur de l'ascenseur, le prendre ainsi que les deux suivants jusqu'à une plateforme où se trouvent deux têtes de mort, les esquiver et prendre un autre ascenseur, attendre qu'une tête de mort passe, la suivre prudemment jusqu'à un ascenseur qu'il faut prendre, éviter la tête de mort du nouveau niveau et prendre le troisième des quatre ascenseurs, aller à l'extrême droite, faire disparaître la fausse pierre, prendre les autres ascenseurs et réitérer l'opération, reprendre le premier ascenseur, aller à gauche, prendre l'ascenseur menant à la porte finale.

Tour n°8 (Edge of doom)

Eviter les robots, prendre l'ascenseur, aller à gauche, détruire toutes les boules, attendre l'arrivée d'un machin, aller à droite et détruire le mur, aller à gauche, traverser la porte jusqu'à une plateforme, aller sur la ligne séparant la troisième et la quatrième dalle, attendre l'apparition d'un machin, juste avant le choc se diriger à gauche, la quatrième dalle disparaît, le machin vous fait chuter sur un ascenseur qu'il faut prendre, prendre la porte, éviter les quatre robots de l'autre côté, prendre l'ascenseur, se diriger à gauche en sautant de pierre en pierre (vous venez de franchir l'endroit le plus difficile), prendre l'ascenseur, détruire le mur de l'autre ascenseur, prendre la porte, se diriger à gauche et prendre le tunnel, à sa sortie, aller à droite détruire le mur de l'ascenseur, revenir sur ses pas, dépasser la deuxième porte (sans entrer), sauter à gauche pour tomber sur l'ascenseur dont on a préalablement détruit le mur, prendre cet ascenseur jusqu'en fin de course, aller à gauche, détruire le mur, revenir à droite, après un tour complet prendre l'ascenseur situé en dessous d'un trou, aller à gauche où l'on fait une chute, détruire le mur de l'autre ascenseur, prendre ce dernier, prendre l'escalier en évitant les robots, prendre la porte et à sa sortie, détruire le mur situé à droite, monter les escaliers et se laisser tomber, aller à gauche en sautant de pierre en pierre, détruire le mur de l'ascenseur, revenir en arrière et traverser le tunnel, prendre l'ascenseur dont on a détruit le mur et... le cauchemar se termine. Vous voilà devenu un as du joystick !

Diego Prados Carrasquilla

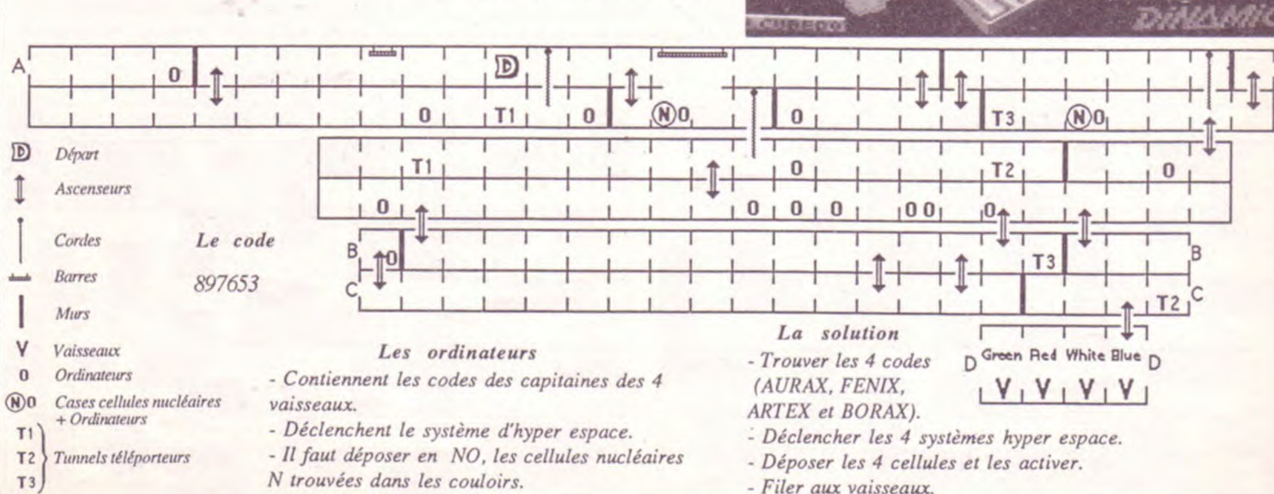
FREDDY HARDEST II

(Imagine)

Plan des quatre étages de la base ennemie, plus les codes (et non les âges) des capitaines, offerts gracieusement à notre héroïque blondinet.

Santi ("The hardest")





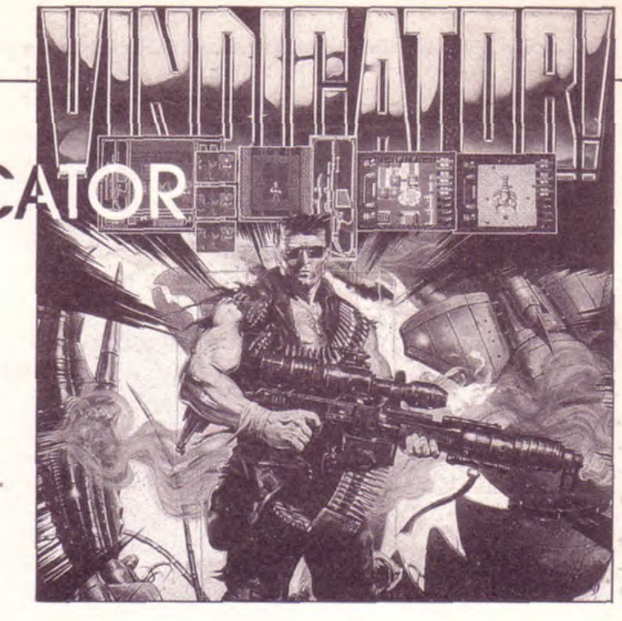


THE VINDICATOR

(Imagine)

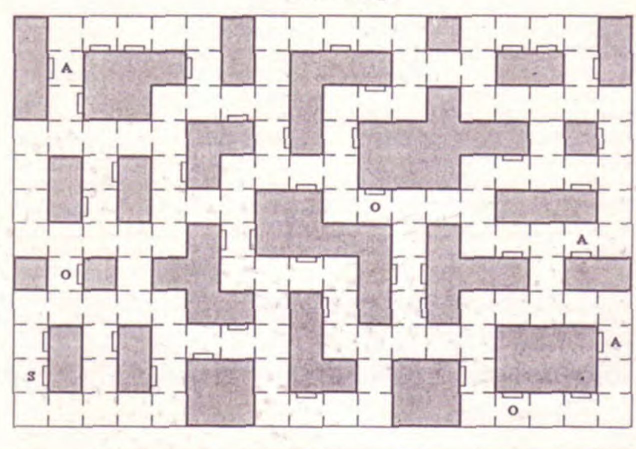
Pour notre gros balèze super armé, voici les plans des quatre étages du complexe martien ainsi que les codes d'accès aux sections.

Thibault Bouchette



1er étage

2ème étage



N
O E
S

D : *Départ*

O : *Ordinateurs*

A : *Ascenseurs*

S : *Sortie (2ème étage)*

Solution des anagrammes

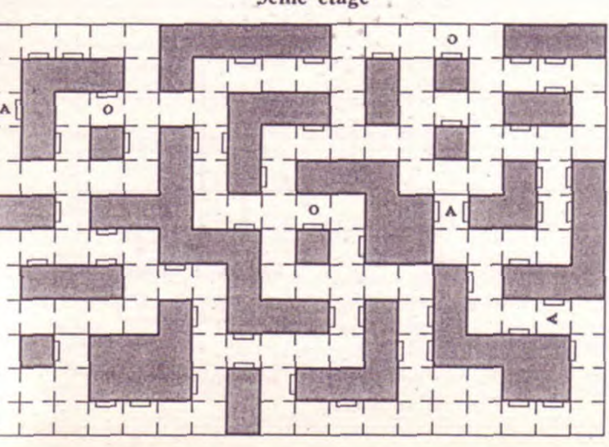
Simon Butler	*Andrew Deakin*	*Dawn Drake*
Jonathan Dunn	*James Higgins*	*Ivan Horn*
Paul Hughes	*Mark Jones*	*Mike Lamb*
Martin McDonald	*John Meegan*	*Rocky Ming*
Paul Owens	*Kane Valentine*	

En possession des 12 parties de la bombe, se rendre à la sortie située au niveau 2.

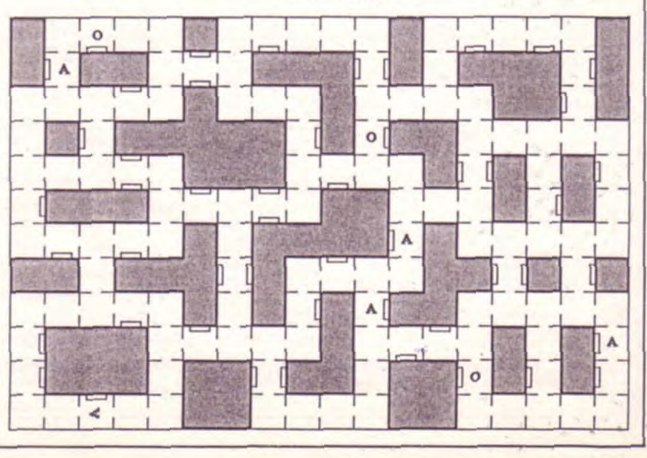
Codes d'accès

section 2 (la terre désolée) - OPPENHEIMER
section 3 (les catacombes) - ENOLAGAY

3ème étage



4ème étage



GARANTIE DES POKES

```
10 '*********************
20 '*     DEEP STRIKE    *
30 '*  Mun. & bombard.  *
40 '*     illimites      *
50 '*   Avion blinde     *
55 '* par Eric Leguebe *
60 '*********************
70 MEMORY 5600
80 MODE 1:LOCATE 15,1:PEN 3:PRINT"DEEP STRI
KE":LOCATE 15,3:PEN 1:PRINT:PRINT"1 : nivea
u reel":PRINT"2 : bombardiers illimites":PR
INT"3 : avion blinde":PRINT"4 : munitions i
llimitees"
90 PRINT"5 : bombardiers illimites, avion b
linde":PRINT"6 : bombardiers, munitions ill
imites":PRINT"7 : avion blinde, munitions i
llimitees":PRINT"8 : bombardiers, munitions
 illimites,         avion blinde"
100 PRINT:PRINT:PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX ";a
110 IF a<1 OR a>8 THEN 80
120 LOAD"dopic
130 MODE 1:BORDER 0:INK 0,18:INK 1,26:INK 2
,6:INK 3,2
140 OUT &BC00,1:OUT &BD00,32
150 OUT &BC00,2:OUT &BD00,42
160 OUT &BC00,6:OUT &BD00,24
170 CALL 32768:LOAD"frame",&9E00:LOAD"deep.
bin":LOAD"tables",&C700:LOAD"hills",&CE00:L
OAD"moved":LOAD"graphics",&D600
180 IF a=2 OR a=5 OR a=6 OR a=8 THEN POKE &
5729,0
190 IF a=3 OR a=5 OR a>6 THEN POKE &57D2,0:
POKE &57D3,0
200 IF a=4 OR a>5 THEN POKE &562C,0:POKE &5
61B,0
210 POKE &7055,0:CALL &8600
```

```
10 '*************************
20 '* THE LIVING DAYLIGHTS *
30 '*     Invincibilite!      *
40 '*  007 disquette par     *
50 '*  Jean-Francois Lacou *
60 '*************************
70 MODE 1
80 FOR n=&9000 TO &9105
90 READ a$:a=VAL("&"+a$):POKE n,a:sum=sum+a
100 NEXT:FOR l=1 TO 8:READ a$:lev(l)=VAL("&"
+a$):NEXT
110 IF sum<>&74DD THEN PRINT CHR$(7);"Erreur
 dans les datas!!!":END
120 INPUT"INVINCIBILITE (O/N) ";a$:IF UPPER$
(a$)="N" THEN POKE &9038,&D
130 INPUT"LEVEL DE DEPART (1-8) ";l:IF l<1 O
R l>8 THEN 130 ELSE POKE &904B,lev(l)
140 PRINT"Inserez la disquette 007 et presse
z une touche...":CALL &BB06
150 CALL &9000:|CPM
160 DATA 21,0C,90,06,B9,7E,EE,7A,77,23,10,F9
170 DATA 6C,6B,74,7F,B7,2D,EA,40,7A,FA,84,7C
180 DATA B2,84,7E,52,1A,84,9F,5A,7E,D5,48,7A
190 DATA FA,5B,7A,FA,4E,6C,6B,74,7F,B7,19,EA
200 DATA 6C,73,74,7F,B7,2D,EA,44,7A,48,97,FA
210 DATA 6C,73,74,7F,B7,19,EA,6C,7D,74,78,B7
220 DATA 2D,EA,44,79,48,5D,FB,6C,7D,74,78,B7
230 DATA 19,EA,B3,64,7A,5B,7A,FA,A5,1A,EA,B3
240 DATA 1C,BC,7D,64,7A,5B,7A,FA,A5,16,EA,B3
250 DATA 34,BC,7D,64,7A,6C,68,5B,7A,C1,A5,00
260 DATA EA,B3,28,BC,7D,6C,7A,74,3B,B7,2D,EA
270 DATA 5B,7A,FA,7C,85,04,94,5D,0D,59,6A,83
280 DATA 6C,6B,74,7F,B7,19,EA,6C,7D,74,78,B7
290 DATA 2D,EA,5B,CE,EA,6B,7A,FA,7B,29,7A,97
300 DATA CA,6C,7A,74,3B,B7,19,EA,B7,15,EA,B3
310 DATA 5B,6B,7B,7C,3B,04,94,5D,B7,20,C1,59
320 DATA 6A,8D,89,62,84,23,26,38,2C,20,66,6A
330 DATA 0A,6A,66,60,07,64,00,62,74,73,07,69
340 DATA 72,6B,38,2C,2A,71,6E,71,62,07,66,6A
350 DATA 74,73,75,66,63,07,16,17,17,07,02,38
360 DATA 2C,34,64,68,69,74,62,75,71,62,7D,07
370 DATA 64,62,07,63,6E,74,6C,09,09,09,7A,7B
380 DATA 78,79,7E,7F,7C,7D,00,00,00,00,00,00
```

QUESTIONS...

— Dans* V*, comment poser les bombes ?

— Dans* Mission Elevator*, que signifient les deux nombres communiqués par le barman lorsque l'on commande du whisky ?

— Dans* Conspiration*, quelles phrases faut-il entrer pour provoquer le coup de téléphone au début du jeu ?

— Dans* Rambo II *et* Combat School*, des programmes de vies infinies ou d'énergie infinie seraient les bienvenus ! D'avance, merci.

Fabrice Louche

Dans* The Hunt for the Red October*, comment faire pour lire la page 3 du "reuter's report" ? J'ai réussi à m'en débarrasser jusqu'aux alentours de 23 h 30. À ce moment, quoique je fasse, je retrouve toujours ce rapport. Aidez-moi !

Megalo

S.O.S aux lecteurs ayant résolu* Mandragore*. Que faut-il faire après avoir visité toutes les salles du premier donjon ?

Nicolas Savinel

— Dans* Frank Bruno Boxing*, je n'arrive pas à "passer" le boxeur italien Ravioli Mafiosi. Quel code permet de passer au boxeur suivant ?

— Dans* Rambo II*, je ne comprends pas ce qu'il faut faire. J'ai réussi à rentrer dans l'hélicoptère et le lance-fusée s'est ajouté à mes armes ; Game Over est apparu sur l'écran. Que faut-il faire ?

Benjamin Brechon

Help ! Je suis littéralement paumé dans* Platoon *(PC 1512). Je trouve les explosifs et ça s'arrête là. Donnez-moi s'il vous plaît une solution pour finir au moins le premier tableau.

F. M.

— Quelqu'un aurait-il une solution pour* Lord of the Ring *part one ?

Laurent S.

...REPONSES

A Franck Deschamp, Pascal et Nicolas Fremont
(N°37 — Le Passager du Temps et Legend of Kage)

À ma connaissance, il n'y a aucun livre dans les toilettes, mais un indice que l'on obtient en s'asseyant sur le trône (écrire "assis"). Une blouse et la porte apparaitront. La blouse soulevée révèle le message 3=4, utile pour l'ordinateur.

Pour déclencher le court-circuit de la deuxième salle, taper les commandes : Fouille (ou examine) poche, prendre pièce, éteindre lumière, dévisser ampoule, pose pièce dans la douille, allume lumière et le tour est joué. J'en profite au passage pour vous signaler que l'inspection approfondie de la salle révèlera la présence d'une pile et d'une torche.

Par un suprême effort (et l'acquisition de vies infinies), je suis parvenu au second tableau de *Legend of Kage*. Il faut traverser le jeu de droite à gauche en tuant le plus possible d'ennemis sans se faire descendre. Lorsqu'il n'est plus possible d'aller dans cette direction, aller vers la droite en observant les branches des arbres. Sur l'une d'entre elles est accrochée une espèce de boule rouge ; placer dessus le personnage. Force gesticulations et danses du ventre permettent alors de déclencher le mécanisme tuant tout ennemi situé à proximité. Ce pouvoir ne dure hélas que quelques secondes. Etre à l'extrême gauche en possession d'un maximum de points autorise le passage au second tableau. Les vies infinies s'avèrent plus que nécessaires.

D.D.T.

A Laurent S.
(N°38 — Fer et Flamme)

Pour parler au passants (ils n'apportent rien) : d'abord les saluer ("bonjour"), éviter menaces ou insultes et ne pas se présenter comme guerrier ou voleur. Le magicien du Nord est dans le château au deuxième étage du donjon. Un des rubis de Tanaris se trouve dans le palais de Dord et un médaillon de Calaan dans l'église. Pour tuer le Golem Targor, il faut être un guerrier nanti d'au moins vingt points de force et de dextérité. Ne pas oublier le programme et le plan de Thulynthe figurant dans le n°37 d'*Am-Mag*.

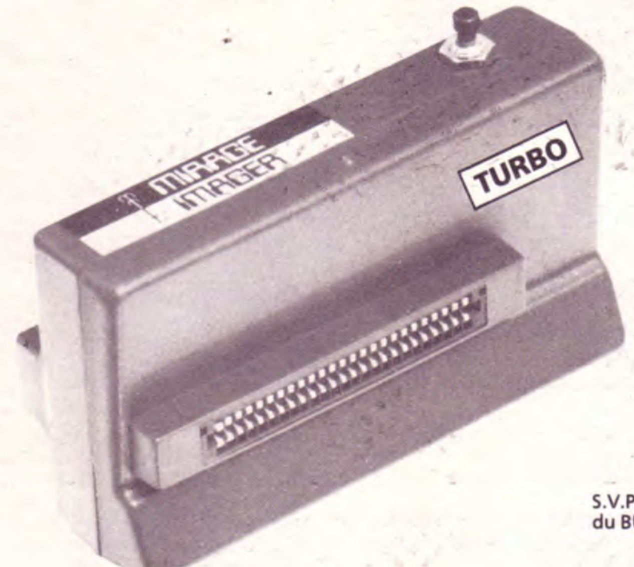
Stéphane Solal

MIRAGE IMAGER version T U R B O

enfin le TRANSFERT et la SAUVEGARDE ULTRA-RAPIDES !

RECHARGEZ UN PROGRAMME DE 64 Ko EN 14 SECONDES !
APRES L'AVOIR TRANSFERE EN UNE VINGTAINE DE SECONDES
avec la version TURBO du MIRAGE IMAGER
LE PERIPHERIQUE QUI TRANSFERE et SAUVEGARDE
100 % DES PROGRAMMES

LE MIRAGE IMAGER TURBO



CPC 464/664 :
seulement 450 FF
Port compris

CPC 6128 :
seulement 500 FF
Port et câble 6128 compris

S.V.P. Spécifier si le connecteur
du BUS D'EXPANSION est mâle ou femelle.

MANUEL COMPLET de 3000 mots entièrement en Français

Le MIRAGE IMAGER version TURBO est disponible maintenant.
Chez nous, la RUPTURE DE STOCK N'EXISTE PAS.

Ses caractéristiques :

SAUVEGARDE 64 Ko SUR DISQUETTE EN UNE VINGTAINE DE SECONDES
RECHARGE UN PROGRAMME DE 64 Ko EN 14 SECONDES !
TRANSFERT K7 / DISQUETTE ou DISQUETTE / CASSETTE et SAUVEGARDE K7 / K7 ou DISQUETTE / DISQUETTE de tout programme protégé ou non jusqu'à 128 Ko (64 Ko sur 464/664)
SAUVEGARDE K7 EN 3 VITESSES (normale, rapide et TURBO)
TOOLKIT incorporé qui affiche les adresses, INK, PEN et autres détails des programmes et écrans, permettant un bidouillage acharné et intensif.
Grâce au TOOLKIT, contemplez instantanément les résultats des bidouillages effectués !
MODE 64 K ou 128 K avec les CPC 6128
Se branche en 2 secondes !
Extrêmement simple à utiliser : géré par menus et l'on presse UN SEUL BOUTON pour transterer/sauvegarder/recharger.
Ne prend aucune place en RAM, n'est donc pas détectable par l'ordinateur.
Très amical, détecte les erreurs de l'opérateur
8 K RAM et 8 K ROM incorporés
Compresse afin d'utiliser un espace minimum sur disque ou cassette
Sauvegarde en un seul bloc (pratique pour archivage)
Compatible avec les ROMS et cartes d'extension et permet aussi de les invalider
Pour usage personnel
Comporte un bus d'extension pour raccorder d'autres périphériques
Stoppez un jeu à n'importe quel moment, sauvegardez et reprenez-le au même endroit
TOUS les programmes transférés fonctionnent !

VENTE PAR CORRESPONDANCE - Envoyez votre commande (en Français) directement à :
DUCHET Computers - 51, Saint-George Road - CHEPSTOW NP6 5LA - ANGLETERRE - Téléphone : +44 - 291 257 80

ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MÊME PAR AVION dans le Monde entier (Hors Europe ajouter 25 FF S.V.P.)

REGLEMENT à l'ordre de "DUCHET Computers" par :
MANDAT POSTE INTERNATIONAL en Francs
EUROCHEQUE personnel en livres sterling (vous faites la conversion)
CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre établi par votre banque
CHEQUE PERSONNEL Français bancaire ou CCP libellés en Francs
Carte de crédit internationale VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS
(indiquez n° de carte et date de validité, mais *n'envoyez pas votre carte*)
Si vous êtes pressé, passez votre commande par téléphone EN PARLANT EN FRANÇAIS !
Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (indicatif international) **+ 44 291 257 80 ou 44 291 625 780** de 8 h à 19 h

Nous exportons nos produits non seulement vers les pays du Marché Commun, mais aussi vers plus de quarante pays francophones et francophiles. Nos prix sont exempts de taxes britanniques. Nous attirons l'attention de notre aimable clientèle sur ses responsabilités concernant les formalités d'envois de fonds, taxes locales, licences éventuelles, etc... qui seront à sa charge selon la législation en vigueur dans le pays respectif de destination.


UNE COMPILATION GIGANTESQUE DE WORLD BEATERS...
Quand la meilleure équipe réunit ses meilleurs jeux en ajoutant une touche de magie, alors il n'y a q'un seul résultat ... un succès gigantesque. Cinq jeux fabuleux sont aussi réunis dans cette compilation.
OUTRUN™ ... "Pour être franc, ce jeu battra tous les records de vente ... un sacré bon jeu" Your Sinclair
720°™ ... "La conversion donne les mémes sensations que le jeu d'arcade: réactif et envoutant, une des meilleurs réalisations de U.S. Gold. A ne pas manquer." Sinclair User.
GAUNTLET II™ ... " Une des meilleurs conversions jamais réalisee." C. & V.G.
ROLLING THUNDER™ ... "Un excellent jeu, plein de suspense et possédent une extra-ordinaire jouabilité. A ne pas manquer." CCI
CALIFORNIA GAMES™ ... "Tout simplement le summum des simulations sportives sur micro." Zzap 64
REVENDEURS
BENEFICIEZ DE CONDITIONS EXCEPTIONNELLES
POUR LA FIN DE L'ANNEE : COMMANDEZ DIRECTEMENT
CHEZ L'EDITEUR : SFMI 92 94 36 00
BP 114 06560 VALBONNE SOPHIA ANTIPOLIS
LES BESTS D' U.S.GOLD
WORLD BEATERS
THE PHENOMENON CONTINUES.....
GAUNTLET II
Have you got what it takes to be a...
ROLLING THUNDER
undercover cop?
The Coin-op Sensation
California GAMES
THE ULTIMATE AERIAL EXPERIENCE!
NOW FOR COMPUTER
720°
Out Run
START
CBM 64/128
CASSETTE/DISQUETTE
SPECTRUM
48/128K CASSETTE
AMSTRAD
CASSETTE/DISQUETTE
U.S. Gold Ltd., (France)
S.A.R.L., BP 3, Lot N° 1,
Zac de Mousquettes, 06740
Châteauneuf de Grasse,
France



Août 1944. Un convoi transportant les plus grandes œuvres d'art de France attend à la gare de Metz pour partir vers Berlin. Vous, Pierre Lefeu, devez vous en emparer et le ramener sur les lignes alliées.



Editeur : Accolade/E.A.
Genre : simulation/aventure
Intérêt : ★★
Graphisme : ★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★
Machine : CPC

Metz, 1 h du matin. Un croissant de lune luit dans le ciel noir. Pierre Lefeu, accompagné de Le Duc, doit s'emparer du train. *"Couvre-moi"* chuchote Le Duc avant de s'engager sur les rails afin de libérer la voie. Des gardes ne cessent de tirer depuis les fenêtres de la gare. La sueur au front, les doigts tétanisés sur la détente de la mitraillette, Pierre arrose sans relâche la façade grisâtre de la bâtisse.

À 1 h 22, le train appartient à la Résistance. Après un coup d'œil rapide dans la cabine, Lefeu desserre le frein et l'accélérateur vers lui. Dans un bruit infernal de vapeur et de crissements métalliques, la machine démarre.

À peine le convoi s'est-il ébranlé que déjà la force aérienne ennemie attaque, au risque de détruire la précieuse cargaison. La locomotive prend ensuite sa vitesse de croisière. Lefeu remarque, sans véritablement y prêter attention, le décor sombre, les ruines noirâtres, les reflets bleutés de la lune sur les arbres, tant il se concentre sur les commandes de la machine et sur les éventuelles apparitions de l'ennemi.

Le visage noirci, les lunettes mouchetées d'escarbilles, Le Duc signale la présence d'une gare à neuf kilomètres. C'est celle d'Anjou. Déjà, Pierre pense à l'aide qu'il demandera par télégraphe.

1 h 56. Même scène que celle de Metz. Pierre couvre Le Duc. Les ordres sont simples : attaquer St Juré. Les Allemands ont appris que les alliés sont à Rivière, destination du convoi.

Le Duc s'assombrit, le pont sur lequel ils doivent passer ne sera entre les mains de la Résistance que dans une heure, et il ne faut que la moitié de ce temps pour y parvenir. Pierre réfléchit au quart de tour : il active l'accélérateur à une vitesse minimum. Une vague de chasseurs s'abat sur le train, le convoi est touché à plusieurs endroits, cependant il continue. Un coup d'œil sur la carte permet de savoir qu'outre Rivière, Sorel est aux mains des alliés. La joie envahit les deux compagnons. Il ne leur reste que St Juré. Ils parviennent sur le pont après l'attaque : la mission se déroule à merveille. La Marseillaise résonne dans leur tête alors qu'elle éclate en mille sons quand ils pénétrèrent à Rivière.

Il nous manquait le jeu

Pierre Lefeu, c'est vous ; Le Duc, c'est l'ordinateur. L'action se passe en pleine nuit ce qui explique le décor gris. Je me pose cependant une question : la France était-elle si désertique à cette époque ?



Encore un jeu qui flatte votre ego : vous êtes Artura, héros de l'histoire et, accessoirement, fils de Pendragon. Votre but est de sauver le royaume d'Albion, que l'on nomme aujourd'hui les Iles Britanniques. Vous vous retrouvez pour cela au Ve siècle de notre ère.

Editeur : Gremlin Graphics
Genre : arcade/aventure
Graphisme : ★★★★★
Difficulté : ★★★★
Intérêt : ★★★★
Appréciation : ★★★★
Machine : CPC

Une vague d'envahisseurs menace Albion : vous allez devoir unir tous les petits royaumes qui la composent sous votre bannière, en tant qu'Ard-Righ. Vous pourrez alors repousser ces attaquants sauvages.

Mais pour réunir tout ce monde, il vous faut retrouver les trésors sacrés dont le possesseur sera seul reconnu comme chef du royaume d'Albion. Or, seul votre conseiller Merdyn sait où ils sont cachés. Mais celui-ci a disparu et seule Nimue, son apprenti, sait où il est. Vous me suivez ? Là où vous allez rire, c'est que Nimue a disparu elle aussi. Ou plutôt, elle a été enlevée par votre malfaisante demi-sœur, Morgause, qui espèrerait bien diriger elle aussi le royaume d'Albion.

Donc, si vous avez bien suivi, vous aurez compris que vous devez aller à la forteresse de Morgause libérer Nimue qui vous dira où est Merdyn qui vous dira où sont les trésors qui vous permettront d'unifier Albion, de la diriger et de repousser les envahisseurs. Dis, monsieur Gremlin, tu pourrais pas les faire un peu plus simples, tes histoires ?

Notice, ou pas d'ascenseur

Bon, trois tubes d'aspirine plus tard, vous vous retrouvez dans la forteresse mentionnée ci-dessus. Vous devez trouver bien sûr Nimue, mais aussi les divers Runes cachés ici et là et qui, une fois rassemblés, vous permettront de quitter l'enfer du château de Morgause.

Ces Runes se présentent sous la forme d'objets bizarroïdes qui vous rapporteront des points si vous les a[illegible]ıpez. De même, d'autres ol[illegible]ts vous feront remonter vo[illegible] niveau d'énergie au maxim[illegible]

En effet, celui-ci baisse lors-

Le paysage défilant le long des rails est d'un lugubre... On ne peut vraiment dire que *The Train* soit une simulation, mais le côté mission est très palpitant. La conduite de la locomotive est si simple qu'on ne vérifie de temps en temps les cadrans que pour se rassurer. Pour l'eau, le charbon, il suffit de stopper dans un gare... et d'en repartir avec des renseignements.
À chaque arrêt, vous avez la possibilité non seulement d'accéder à certains messages allemands mais également d'obtenir les ordres de la Résistance, l'heure des prochaines attaques alliées, etc. On regrettera le fait d'avoir un seul indice à la fois. Mais cela ne gêne pas la bonne marche de l'aventure. Le graphisme des gares, des ponts et des avions est réussi. Les vues avant et arrière du convoi, le défilement du paysage pêchent par un peu trop de simplicité. Parcourant l'Est de la France en pleine nuit, il ne faut donc pas rechercher des couleurs chatoyantes. Or quelle joie de voir la cabine rougeoyer lorsqu'on ouvre la porte du foyer afin de mettre du charbon.
Le son nous fait regretter le silence des TGV. Il manque le tacatac lancinant des rails. Après un certain temps, on constatera qu'il n'est pas si aisé d'arriver à bon port sans y mêler un peu de stratégie. On peut, dès le départ, choisir le niveau de difficulté — il y en a trois —, puis en manœuvrant correctement, on parvient à changer de voie au passage d'un aiguillage. L'heure étant indiquée, cela rajoute un élément non négligeable pour le jeu qui devient parfois une vraie course contre la montre. Pour revivre cette page d'histoire, ce soft est prêt à l'emploi. De plus, être en vie en bout de parcours n'est pas suffisant : encore faut-il que la précieuse cargaison arrive totalement intacte à bon port.

Martial



que vous êtes touché par une des créatures d'Artura. Votre énergie est représentée par une sorte de corde qui diminue de droite à gauche. Cette corde est située en bas de l'écran. À côté, vous trouvez votre score écrit en très gros, qui augmente chaque fois que vous détruisez une créature ou que vous trouvez un objet.

Tas d'armes ou groupe hachettes

Pour détruire ces ennemis, vous disposez de hachettes, du style armes indiennes, en quantités illimitées. Les gardes de Morgause ne seront détruits que s'ils sont touchés quatre fois, mais ils vous rapporteront dix points. Quant aux bêtes rampantes et volantes, elles meurent au premier coup de hachette mais ne vous font gagner qu'un point. Il existe d'autres personnages parfois plus résistants ou armés, à vous de les découvrir.

Vous disposez de huit directions pour vous déplacer et de quatre directions de tir seulement. Vos hachettes ne défiant pas la loi de la gravité, si vous les tirez en l'air, elles vous retomberont dessus. Rassurez-vous, elles ne vous feront pas de mal (ce n'est donc pas un bon moyen de se suicider).
De même, si vous tirez droit devant vous, elles finiront par descendre au bout d'une certaine distance. Vous pourrez ainsi toucher les sortes de fourmis rampantes qui hantent les couloirs du château, ainsi que les araignées.

Ovni ou bêtes volantes non identifiées

Quant aux oiseaux, vous devrez sauter en l'air pour tirer au bon moment ou bien attendre qu'ils fassent des piqués. Dans l'ensemble, les bêtes volantes et les rampantes ne sont pas faciles à atteindre (vous pouvez utiliser Baygon jaune et Baygon vert).

Surveillez bien votre niveau d'énergie, car celui-ci baisse quand vous vous trouvez à certains endroits qui ne sont pas indiqués. Pour passer d'un couloir à l'autre du château, vous utilisez des portes transparentes marquées par des colonnes.
Les graphismes d'*Artura* sont particulièrement précis et agréables, ressemblant à *Dun Darach* ou *Thundercats*. Le scrolling est lui aussi bien réalisé et réaliste. Par contre, le jeu manque cruellement de bruitages, à part les quelques cris poussés par les gardes lorsqu'ils explosent dans un flot de sang du plus pur style *Rambo III* (violent, quoi).
À noter la notice terriblement succincte et compliquée. Celle-ci nécessite plusieurs relectures avant compréhension, ce qui est plutôt désagréable. Dans l'ensemble, *Artura* reste un bon jeu bien réalisé et dont la bonne difficulté (la forteresse est grande !) permet de longues heures de jeu. Pour amateurs de jeux d'arcade/aventure.

Guillaume Courtois

AM PRO

LES SCANNERS DE MAIN

DES IMAGES POUR LE PC

Mieux organiser son poste informatique est le meilleur cadeau que l'on puisse s'offrir pour les fêtes de fin d'année. Le cadeau dont les utilisateurs d'Amstrad PC rêvent volontiers sont les outils qui permettent d'incorporer des images de façon automatisée.



Illustrer un document est le souci permanent de l'utilisateur du PC. Rédiger c'est bien, mais intégrer des photos informatives, c'est encore mieux. L'apparition de produits économiques d'édition électronique mettant la publication assistée par ordinateur (PAO) à la portée de l'utilisateur individuel, réclamait la mise à disposition de matériels de saisie d'image, dans un ordre de prix acceptable.

Saisir une image

Saisir une image c'est numéraliser celle-ci de façon à ce qu'elle puisse être traduite, sur l'écran d'un PC, en pixel selon une palette de gris, de blanc et de noir, ou de couleurs selon l'écran utilisé.

L'outil pour parvenir à cette saisie-restitution est le scanner. Le premier qui est apparu est l'**Handy Scanner** de Cameron.

Depuis, l'évolution des scanners *à main* a eu pour résultat l'agrandissement de la fenêtre de saisie et l'amélioration de la définition.

L'utilisation d'un scanner consiste en la pose d'une carte d'extension sur un slot libre du PC, dans le branchement du scanner lui-même sur l'entrée-sortie offerte par la carte, et la mise en œuvre d'un logiciel. Pour avoir le meilleur confort la présence d'une souris est requise. En sortie du système, il est recommandé de disposer d'un écran graphique haute définition, pour une bonne visualisation, et d'une imprimante de belle qualité. Les scanners à main actuels fonctionnent aussi sur des définitions inférieures, CGA couleurs ou Hercules monochrome ; l'imprimante matricielle de base — huit aiguilles — permet en qualité courrier des traductions imprimées acceptables des images scannées.

L'utilisateur doit être averti que sa déception sera d'autant plus grande qu'il utilise, en sortie, un écran ou une imprimante de bas de gamme. La différence de restitution des très grandes entre un écran CGA, très médiocre, et un écran Hercules ou EGA qui donnera des images autrement mieux définies. La différence de densité, nombre de pixels à la page, explique ce constat. Le scanner à main n'est en rien responsable de la qualité de restitution bien qu'il reste un outils rudimentaire, en regard de la « perfection » graphique que peuvent permettre d'atteindre des stations de travail coûtant plusieurs dizaines ou centaines de milliers de francs. Considérons les scanners à main pour ce qu'ils sont, des petites machines à petits prix.

Le scanner de main comporte une fenêtre, long rectangle que

l'on promène sur le document à scanner, de haut en bas, la main posée sur un petit boîtier qui sert de manche et contient toute l'électronique du scanner.

Difficile perfection

Ils ne saisissent que des documents peu larges, de 6,5 cm à 10 cm de large sur 20 à 28 cm de long, plus ou moins la moitié d'un document au format standard A4. A la réception sur l'écran, il n'est pas possible de recevoir le document en entier. Tout cela est très frustrant est incommode.

Après l'instant d'émerveillement provoqué par l'image transportée sur l'écran, la qualité de celle-ci décevra l'utilisateur. Pour avoir une belle reproduction sur l'écran et sur l'imprimante, l'image d'origine doit être très contrastée, du noir et du blanc, peu de nuances de gris. L'idéal à reproduire sont les dessins aux traits. Lorsque c'est du texte que l'on saisit, il faut régler le scanner pour obtenir une reproduction médiane, ni trop blanche, ni trop noire. Ainsi les « O » pourront être reconnus puisqu'ils ne s'ouvriront pas en devenant des « C » ou ne deviendront pas illisibles en se remplissant en une tache ronde.

Une autre déception sera le travail fastidieux, pixel par pixel, pour corriger les imperfections de la reproduction obtenue, à l'aide d'un logiciel de dessin et peinture tel, *Paintbrush*. Beaucoup de passion. De la patience à toute épreuve. De très bons yeux qu'il est préférable de protéger avec des lunettes de soleil. Pour aboutir à un résultat souvent médiocre. L'image d'origine est quelque peu dénaturée malgré la définition du scanner qui peut aller jusqu'à quatre cents points par pouces. Réussir une image presque parfaite demande beaucoup d'entraînement, de longues heures de travail et un peu de talent.

L'utilisateur ne doit donc pas se faire trop d'illusions et considérer les scanners à main pour ce qu'il peuvent réellement réaliser. Trois scanners de nouvelle génération sont actuellement disponibles :

— le **SkyScan** distribué par Duplex,
— le **ScanMan** de Logitech distribué par Wings,
— et le **Handy Scanner type 4** de Cameron.

Ces trois appareils ont une ergonomie différente. L'Handy Scanner de Cameron à la forme d'une souris dont la largeur et la longueur seraient deux fois plus importantes et la hauteur une demi-fois moindre. Sur la partie haute du boîtier une fenêtre de 20 mm x 57 mm facilite le positionnement de l'appareil sur le document à scanner. Cette fenêtre est aussi le témoin de fonctionnement de l'appareil. Un bouton pressoir placé sur le boîtier doit être enfoncé pendant la lecture du document que l'on numérise.



Le SkyScan et le ScanMan ont une forme différente, ressemblant à un aspirateur de table, ou à un rateau, avec une fenêtre de lecture plus importante atteignant 105 mm pour le SkyScan, et un petit manche comportant l'électronique de l'appareil.

Ces appareils sont livrés avec des logiciels permettant de traiter les images saisies :

— l'Handy Scanner est proposé avec la carte d'interface, le logiciel de dessin, *HandyPaint*, le logiciel de reconnaissance de caractères *HandyReader* et tous les utilitaires pour utiliser le scanner. **Son prix : 3 557 F TTC.**

— le ScanMan est livré avec la carte d'interface, le logiciel de dessin *PaintShow Plus*, les utilitaires *ScanWare, WinScan* et *Scan to File*, qui gèrent l'utilisation du scanner. **Son prix : 2 669 F TTC.**

— le SkyScan, est livré avec la carte d'interface et un logiciel d'utilitaires. **Son prix : 4 091 F TTC.**

Sébastien Ajaxa

— Cameron — 55, av. Jean Jaurès 75020 Paris. Tél. :(1) 42 40 58 48.
— Wings — 57, rue de Charonne 75011 Paris. Tél. :(1) 48 07 08 29.
— Duplex — BP 381 38201 Vienne Cedex. Tél. :(16) 74 31 50 46.



82-84, bd des Batignolles - 75017 PARIS

Tél. (1) 42 93 24 58

LE SUPER PACKAGE

Vous possédez déjà un Amstrad 6128 (ou 464*) couleur ? Alors lisez bien ceci : pour 1 290 francs seulement, nous vous proposons :

• Un adaptateur qui permet de regarder la télévision sur votre micro • Un tuner radio AM-FM avec fonction radio-réveil • 15 cassettes ou disquettes de jeux • Une manette de jeux. Pour faciliter l'utilisation à tout moment et sans semer le désordre dans votre chambre, un superbe bureau.

** Si votre moniteur est un CTM 644 équipé de la prise 12 V.DC.*

Micro-maniaques, tous à vos postes !

1 290 F TTC





VOTRE AMSTRAD CPC 6128 COULEUR

3 990 F TTC



GRATUITE : 1 manette de jeux
+ 1 compilation de jeux

3 990 francs. A ce prix là, tout est compris : l'ordinateur le plus vendu en Europe, l'écran couleur, le lecteur de disquettes, le Basic, le Logo, la documentation en français.

Une seule prise à brancher et vous voici prêt à savourer des milliers de logiciels éducatifs et ludiques géniaux, et même des logiciels professionnels (tableurs, traitements de texte, fichiers, etc.).

Ordinateur 6128 Amstrad : la réussite est au bout de vos doigts !

PROFITEZ DE NOTRE OFFRE SPECIALE IMPRIMANTES

(Jusqu'au 31/12/88 suivant la disponibilité des stocks.)

IMPRIMANTE STAR DELTA 10

~~3 000 F~~ **990 F TTC**

- 160 cps en listing
- Bidirectionnelle
- Graphique
- 4 polices de caractères
- Friction/traction
- 8 K de Buffer
- Sorties parallèle et série

IMPRIMANTE STAR RADIX 10

~~4 000 F~~ **990 F TTC**

- 200 cps en listing
- 50 cps en NLQ
- Bidirectionnelle
- Graphique
- 4 polices de caractères
- Friction/traction
- Introducteur semi-automatique
- 16 K de Buffer
- Sorties parallèle et série



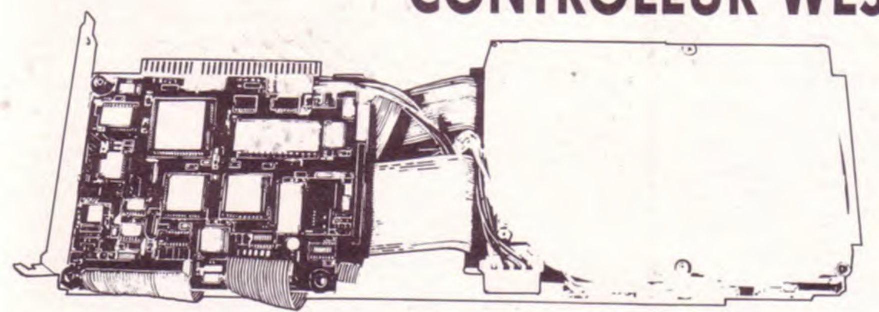
Les imprimantes sont fournies sans cordon.



CARTE A DISQUE DUR

MINISCRIBE 32 MEGA

CONTROLEUR WESTERN DIGITAL



COMPATIBLE PC 1512/1640 ET TOUS PC/XT

3190 F TTC

- Consommation : **10 Watts**
- Temps d'accès : **65 M/sec.**
- Fiabilité : **MFBF (20 000 heures)**

ACCESSOIRES

CORDON IMPRIMANTE	180 F
LISTING 1000 FEUILLES	160 F
10 DISQUETTES 5''1/4	49 F
TAPIS SOURIS	70 F
HOUSSES PC 1512 et 1640	180 F
INTERFACE + JOYSTICK	338 F
JOYSTICK (seul)	180 F
BOITIER DE RANGEMENT 100 DKT	102 F
CARTE KORTEX AMSTRAD	1 482 F
MENTEL (émulateur minitel)	450 F

+ RUBANS ENCREURS, ETC.

LOGICIELS

PRINT MASTER +	553 F
CHORUS FACTURATION STOCKS 2	2 787 F
WORD (JR)	1 170 F
MULTIPLAN (JR)	699 F
TOPKEY	1 174 F
SMART KEY	518 F
AZERTICIEL	685 F
PC TOOLS (version 4-21)	850 F
COMPATIBILITE ALIENOR 2	1 992 F
FACTURATION/STOCK DAMOCLES	1 992 F
PAIE CRESUS LOGYCIS	1 992 F
TURBO PASCAL	1 180 F
FRAMEWORK 1er	1 174 F
EVOLUTION SUNSET	990 F
SUPERBASE	990 F
SPRINT	PROMO : 1 699 F
J'APPREND MS DOS	490 F
ABILITY PLUS	1 790 F
D BASE II	1 174 F
REFLEX	990 F
SIDEKIK	391 F
WORKS	1 595 F
PC TAP	495 F
SUPERCALC 3	810 F
VP PLANNER	1 174 F
VALEUR PLUS BOURSE	895 F
GEM DRAW	990 F
GEM WRITE	990 F
GEM WORDCHART	990 F
GEM GRAPH	990 F
COPYWRITE	593 F
CALCOMAT	818 F
QUATTRO (VF)	PROMO : 1 290 F

+ LOGICIELS QUE NOUS POUVONS OBTENIR SUR COMMANDE

+ LOCICIELS DE JEUX ET LIBRAIRIE.

IZARD créations • RENNES

BON DE COMMANDE

A nous retourner accompagné de votre règlement à :
MICROPROGRAMME 5 - 82-84, bd des Batignolles
75017 PARIS.

NOM : ______ PRENOM : ______
ADRESSE : ______

Code postal : ______ Ville : ______
TELEPHONE : Domicile : ______
Bureau : ______

Port Amstrad + imprimante : ______ 300 F
Port accessoires : Commandes de 0 à 100 F : ______ 40 F
de 100 à 500 F : ______ 60 F
de 500 F et plus : ______ 80 F
Port imprimantes : ______ 130 F
Port carte à disque dur : ______ 100 F

CI-JOINT MON CHEQUE DE : ______
POUR LA COMMANDE DE : ______

DATE ET SIGNATURE :

AMM 12/88



PC MART CONDAMNÉ

Un jugement qui appelle notre vigilance

Le combat judiciaire qui oppose la Commande Electronique (LCE) à PC Mart à propos de l'utilisation des logiciels de copie dits "de déplombage" *Zerodiak, Unguard, Copywrite, Copy II PC* et *Option Board*, a vu une bataille importante aboutir le 20 octobre 1988 à la condamnation de PC Mart, pour « *dénigrement des produits d'un concurrent (...) concurrence déloyale (...) concurrence parasitaire.* » au paiement de la somme de un million de francs confirmant l'interdiction faite à PC Mart et Artware de commercialiser les logiciels incriminés.

Les associations de défense des utilisateurs, G.U.F.I et I.C.O. M. qui s'étaient portées en interventions volontaires, au cours de ce procès, aux côtés de PC Mart et Artware, ont été, elles aussi condamnées à payer à la Commande Electronique 1 000 F.

Ce jugement de la Cour d'Appel de Paris est d'une importance capitale. Les sociétés PC Mart et Artware se porteront en cassation. Si le présent jugement est confirmé par cette ultime instance, il fera jurisprudence en matière de copie de logiciel.

Ce jugement s'il est une catastrophe pour les professionnels du piratage, ethnie extrèmement rare, il l'est aussi pour les utilisateurs sérieux et responsables de la micro-informatique de l'entreprise.

En effet, ceux-ci seront à la merci des éditeurs de logiciels et des sociétés de service informatique pour obtenir les copies des programmes qu'ils auront achetés, dans le cas du "crash" d'un disque dur, de la destruction des disquettes d'origine, de leur perte ou de leur vol.

Les utilisateurs professionnels, animateurs d'entreprise et gestionnaire, savent très bien que ce genre de catastrophe n'arrive pas qu'aux autres.

Attendre au moins pendant quelques longues heures, ou le plus souvent, pendant quelques jours, dans ces circonstances, l'intervention de son fournisseur de logiciels, devient insupportable et inadmissible.

Ce jugement impose donc un cordon ombilical liant le l'entreprise à l'éditeur de logiciel. Le gestionnaire trouvera cela insupportable. La seule façon de s'en libérer est d'amener sur le terrain judiciaire tous les incidents qui ne manqueront pas de se produire entre l'utilisateur professionnel et l'éditeur de logiciels.

Nous recommandons de prendre toutes les précautions en imposant les clauses les plus coercisives, quant au délai d'intervention en particulier, lors de la rédaction des contrats de maintenance des logiciels de façon à ce que les éditeurs soient contraints à élaborer un contrat de confiance avec leur client plutôt que d'appliquer à la lettre ce jugement de la Cour d'Appel de Paris.

LANGAGES SUPER-PROS POUR CPC ET PCW

Langages super-pros pour CPC et PCW

Des langages très performants sont disponibles chez nos voisins britanniques. Sous CP/M, ils tournent aussi bien sur CPC que sur PCW.

Pro Pascal est une version conforme à la norme ISO 7185, le standard international du Pascal. *Pro Fortran* correspond à la norme ANSI X3.9 1966, autrement dit *Fortran IV* ou *Fortran-66*. En clair, pour ces deux langages, du solide et du pro pur et dur. Fiable et rapide.

Les programmes développés sur CPC peuvent être transportés sur IBM PC ou Atari ST à l'aide d'un compilateur créé par Prospero Software.

Prospero Software — 190 Castelnau, London SW13 9DH, Grande-Bretagne. Tél. : 01-741 8531.



LE DEFIS DE

TAITO®

COIN-OP




© TAITO CORP., 1986.

ARKANOID – LA REVANCHE DE DOH

Des années et des années ont passé ... mais, malgré la complète destruction apparente survenue dans le jeu ARKANOID original, "DOH," la force de contrôle de la dimension est revenue à la vie et, occupant l'énorme vaisseau spatial ZARG, elle est entrée dans notre Univers. MIXTEC, un combattant de l'espace du type d'ARKANOID, parcourt des données informatiques depuis longtemps oubliées afin de trouver une réponse à la menace. Le "Vaus 2" est lancé et il file droit sur la menaçante présence ennemie, prêt à prendre sa revanche ... la "Revanche de Doh."





© TAITO CORP., 1987

SLAP FIGHT

Vous êtes le pilote du Slapfighter et il vous faut détruire les formations entières de l'ennemi dont vous affrontez les vagues d'attaques successives sur l'hostile planète d'Orac. Pour vous aider à relever ce défi, augmentez de façon substantielle votre puissance de tir et votre vitesse en collectant les icônes. Une graphique superbe et un rythme époustouflant rendent ce jeu irrésistible.



© TAITO CORP., 1988

TARGET RENEGADE

En livrant combat, frayez-vous un chemin à travers la place, les allées sombres, le parking et affrontez les infâmes gangs de skinheads, les beasty boys et le videurs. Et ceci n'est que 'extremité de l'iceberg d'une quête terrifiante vous conduisant à l'affrontement avec "Mr. Big."




© TAITO CORP., 1987,

ARKANOID

Ce jeu se situe dans un ère et à une époque inconnue. Après que le vaisseau principal "Arkanoid" ait été détruit, un engin spatial, le "Vaus," réussit à décoller en catastrophe, mais il se retrouva prisonnier du vide ... Vous êtes aux commandes du Vaus: il vous faut pénétrer dans 32 niveaux et ensuite affronter : le "Changeur de Dimension." Vous devez le détruire afin de pouvoir inverser la temps et ressusciter l'"Arkanoid." Ce jeu se caractérise par énormément d'action et un rythme époustouflant, il captivera et enchantera le joueur.





© TAITO CORP., 1987,

FLYING SHARK, TOUT FRAIS SORTI DES ARCADES DE JEUX.

Flying shark est une des meilleures conversions de ces jeux de combat, succès classiques de hit parade de Taito. Mettez au point une stratégie qui vous permettra d'affronter des formations entières d'avions ennemis et de tanks, mitraillez les emplacements et une multitude d'embarcations sur mer tandis que grâce à vos bombes, aux explosions et à votre ardeur au combat, vous gagnez une place au palmarès des jeux d'arcade.



AMSTRAD





© TAITO CORP.,

BUBBLE BOBBLE, LE NUMERO UN DES JEUX D'ARCADE VIENT D'ARRIVER!

Faites connaissance avec BUB et BOB, deux des bêtes les plus affairées qu'il vous sera jamais donné de voir, tandis qu'ils doivent se frayer en combattant un chemin à travers les 100 niveaux de chaos organisé à la recherche de leurs petites amies (ahhh!). Ramassez au passage bonus et armes secrètes tout en essayant de vous débarrasser de vos ennemis, mais attention, ne vous attardez pas trop ou vous vous retrouverez face à face avec Baron von Blubba auquel il est impossible d'echapper!

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.



AVANT-PREMIÈRE

Puffy's Saga

Sous ce titre à la fois humoristique et mystérieux se cache sans doute un des grands succès de cette fin d'année... Dans **Puffy's Saga***, il y a du* **Gauntlet***, du* **Pac Man***, et du* **Beyond the Ice Palace***. Tout ça !*

Puffy, ou Puffyn, on choisit au début du jeu son personnage, masculin ou féminin. Disons-le tout net, la différence entre les deux est plutôt machiste : la femelle court vite, mais sa puissance de tir est très réduite ; le mâle se déplace lourdement, mais sa puissance de feu est dévastatrice...

Dans la gueule des dragons

Le principe de jeu s'inspire directement du fameux *Gauntlet*. Chaque niveau est un labyrinthe de salles, vues du dessus, dans lesquelles patrouillent des monstres avides de pomper votre énergie. Pour la plupart, ils sont bien éduqués, et ils ne vous tirent pas dessus. À l'exception des dragons, qui ne pensent qu'à vous faire un bronzage maison en crachant des flammes immenses (excellente animation).

Tout ça est assez banal, d'accord. Ce qui l'est moins par contre, c'est le traitement graphique et sonore, un festival d'écrans superbes, de monstres abracadabrants (fantômes rouges, gouttes d'eau rampantes, etc.), et parfois présents en quantité invraisemblable.

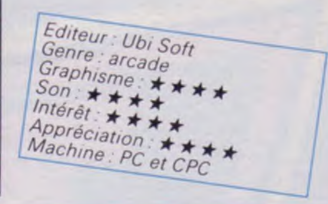
L'imagination au pouvoir !

Mais on félicitera avant tout les programmeurs pour leur imagination délirante : cent-trente tableaux au total, radicalement différents, bourrés de trouvailles fabuleuses, de murs truqués, de briques invisibles, d'objets magiques pour tirer plus fort, courir plus vite... Des pièges se déclenchent aussi quand Puffy passe à certains endroits. Qui modifient la disposition de tous les murs, par exemple... Ou qui font sauter le mur qui vous protégeait des trente-deux fantômes rouges de tout à l'heure !

Bref, nous sommes enthousiastes ! *Puffy's Saga* nous a semblé aussi beau que *Gauntlet II*, aussi maniable et précis, mais encore plus stratégique et imaginatif. Et il n'y a pas de problème de nombre d'aventuriers pour venir fausser l'équilibre du jeu... Un régal.

J-M. Maman





LE CIEL EST À VOUS

Qui donc ne s'est jamais demandé, par une nuit claire, quel est le nom de toutes ces étoiles qui scintillent ? Le Ciel, diffusé par l'Association française d'astronomie, vous invite à une passionnante exploration de la voûte céleste. Installez-vous devant votre moniteur, ouvrez bien grand la fenêtre : nous partons vers les étoiles !

L'exploration des confins de notre univers nécessite, au préalable, un PC équipé de 256 ko et une carte graphique couleur CGA. La notice, douze pages d'informations très denses concernant le programme et l'astronomie, figure sur la disquette.

Le lancement du programme *Astro* vous situe, par défaut, à Paris. Mais n'importe quel lieu dans le monde peut être choisi, ainsi que l'heure et toute date supérieure à l'an de grâce 1582, année de la dernière réforme du calendrier. La machine mouline ensuite les différents paramètres, ce qui lui prend au bas mot une minute et demie. Il est vrai que la quantité de calculs trigonométriques requis est phénoménale ! Un coprocesseur arithmétique 8087, dans ces conditions, n'est pas un luxe.

Passent les jours...

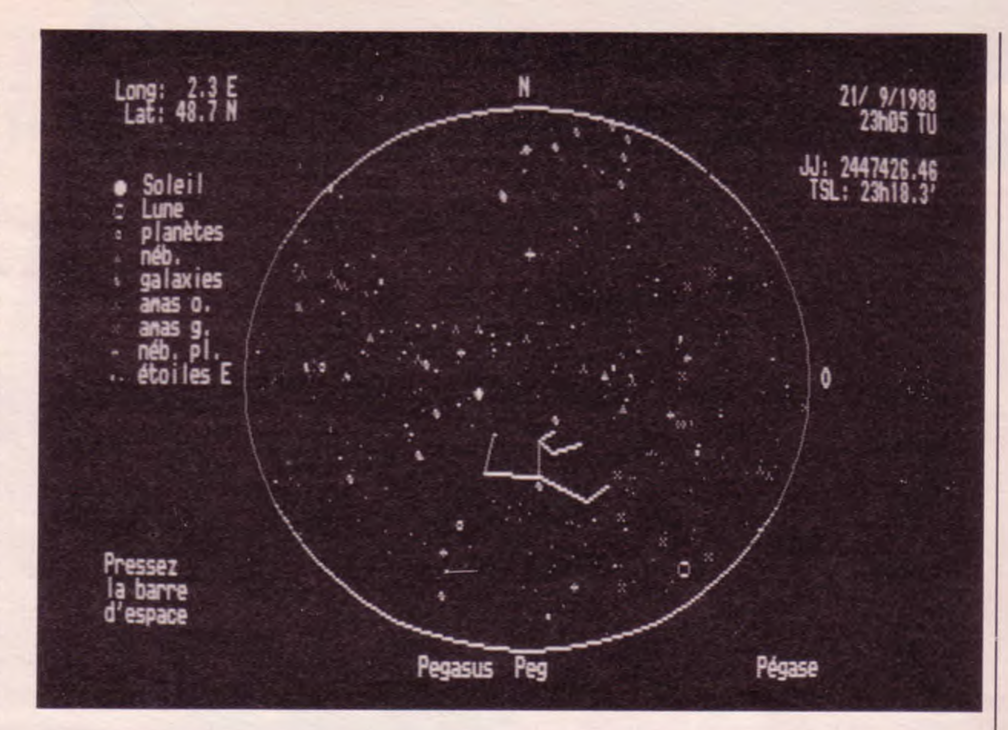
Le Ciel recense 694 étoiles et nébuleuses, 82 constellations, et bien d'autres données utiles. La voûte céleste est représentée comme elle apparaît à l'observateur allongé sur le sol. Le Nord n'est donc pas forcément en haut de l'écran, l'Est et l'Ouest sont inversés. Cette disposition qui pourrait décontenancer le novice n'est pas du tout gênante puisqu'elle correspond à l'exacte réalité.

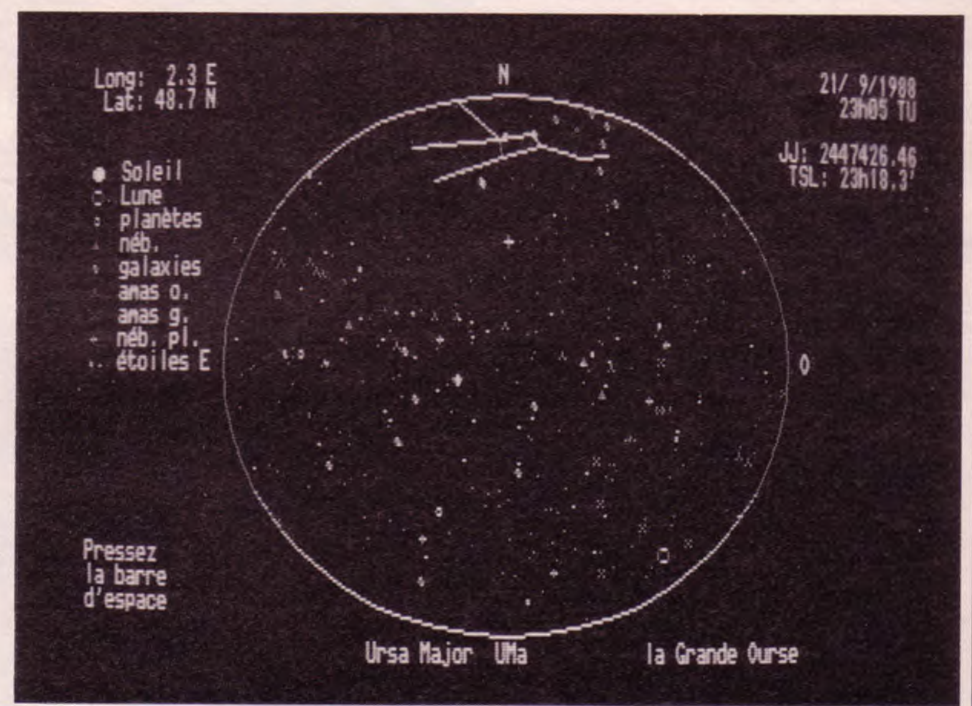
Les calculs achevés, la voûte céleste s'inscrit à l'écran. Les étoiles s'allument les unes après les autres tandis que défilent les noms des constellations en cours d'affichage. Outre l'heure en temps universel, *Le Ciel* affiche le jour Julien, autrement dit le nombre de jours écoulés depuis le 1er janvier de l'an 4713 avant notre ère (ce qui représente environ 2 447 500 jours !) et le temps sidéral local. Toutes ces notions sont largement expliquées dans la notice.

Le voyage au bout de la nuit

L'observation des astres se fait presque entièrement avec les touches de fonction et les flèches du curseur. L'ergo-

nomie est irréprochable.
En cette dernière heure de l'été, promenons parmi les étoiles le petit réticule qui sert de viseur. Après validation, le nom de l'astre choisi apparaît au bas de l'écran. Une option permet de vider le ciel des nébuleuses (on y voit plus clair) et même de tous les corps célestes n'appartenant pas au système solaire. Seules subsistent sur l'écran la Lune, une croix qui indique la position du pôle céleste et deux planètes. Jupiter est très bas sur l'horizon à l'est. Sa magnitude (le degré de brillance) est de 1,4 sur une échelle qui compte sept niveaux. Mars, la planète rouge, est visible au sud.
Rappelons tout le ciel. Une simple pression sur une touche, et toutes les constellations apparaissent. Les étoiles sont reliées par un trait comme sur les cartes de nos ouvrages d'astronomie.
Mais où donc se trouve Véga ? Véga figure au catalogue et clignote à l'ouest, entre la constellation du Cygne et celle d'Hercule. L'exploration des astres m'apprend que La Baleine batifole au sud-est. Notons également l'existence, quelque part dans le ciel, d'astres aux noms poétiques : Antlia (la Machine pneumatique) et aussi Apus (l'Oiseau de Paradis).
Betelgeuse est sous l'horizon mais Altaïr est visible dans la constellation de l'Aigle (juste au-dessus de l'antenne TV du voisin !). Avec un bon téléscope, je devrais avoir une vue sidérante de la nébuleuse du Crabe, la plus belle du ciel. Ce nuage rouge qui s'effiloche loin au-delà de la galaxie est tout ce qui reste de la colossale explosion d'une supernova.





Le ciel à la loupe

Les astronomes confirmés pourront effectuer leurs recherches à partir du numéro de Messier ou du numéro NGC de l'objet. *Le Ciel* connaît aussi le nom usuel des étoiles et leur nom scientifique.
La fonction Zoom permet de localiser les astres à peine visibles, ceux de très faible magnitude. 8500 étoiles constituent le décor précis de cette carte du ciel, mais seules celles répertoriées dans le programme réagissent au positionnement du curseur.
L'option Rotation fait tourner le ciel comme dans la réalité, et même à l'envers ! Les temps de recalculs sont assez conséquents. En entrant 1 383 comme incrément de temps et avec un temps de calcul de 1 mn 23 sec (pour un PC dépourvu de coprocesseur arithmétique), *le Ciel* tournera à la même vitesse que le vrai. Ainsi, même si vos observations se poursuivent des heures durant, la voûte céleste sur votre écran sera toujours actualisée.

Retour sur Terre

Le Ciel a été développé en Turbo-Pascal par Jean-Jacques N'Guyen et Francis Marcelet. Outre l'écriture des algorythmes du programme, un immense travail de saisie a été nécessaire pour enregistrer dans le fichier les innombrables étoiles et les faire apparaître à l'écran. Le but du *Ciel* n'est pas d'accrocher l'amateur à son ordinateur, mais plutôt de l'inciter à sortir de chez lui et contempler le ciel, le vrai. Et celui-là, il recèle bien plus de mystères et d'émerveillement que tous les jeux plus ou moins spatiaux qui sévissent sur nos ordinateurs.
Le Ciel est diffusé par : l'Association francaise d'astronomie - 17, rue Emile Deutsch-de-la-Meurthe 75014 Paris. Tél. :(1) 45 89 81 44.
Son prix est de **160 F** pour les non-adhérents, **110 F** pour les adhérents.

Bernard Jolivalt

MEA CULPA

IMAGIC (HS n°6)

Si d'aventure, IMAGIC vous posait problème, changez en ligne 10 la valeur 9000 par 10 000 et la valeur 8999 par 9999.

APPMAN (HS n°6)

Pour contrer la farouche résistance du premier listing, remplacez en ligne 20 du programme AMSAISIE, le MEMORY &2000 par :
SYMBOL AFTER 47:MEMORY &F9F :...,etc.

MISSION DETECTOR (HS n°6)

Deux lignes du listing DETECTO.BAS ont subi de la part d'un dangeureux déviationniste une découpe particulièrement sauvage. Les voici reconstituées :

```
2390 GOSUB 440:GOTO 770                [ 1367 ]
2400 ' --------- PERDU ------------    [ 1694 ]
2410 PRINT FNfe$(21,1,7,41);cls$;"     [ 10447 ]
     VOTRE MISSION EST UN ECHEC":P
RINT:PRINT"      VOUS DONNEZ VOTRE
 DEMISSION":FOR i=1 TO 20:PRINT CHR
$(7);:FOR t=1 TO 20:NEXT t,i


2830 PRINT:PRINT:PRINT"    PLACEME [ 5210 ]
NT MANUEL DES SIX BASES":PRINT:PRIN
T:PRINT
```

CA VA PETER ZORGLUB! (HS n°7)

Ce fabuleux jeu d'aventure n'est pas simple. Voici donc le début de la solution :
E, PRENDS BATON, O, CACHE TOI DERRIERE PILIER, TOQUE PORTE, ASSOMME GARDE, POSE BATON, TRAINE GARDE, N, OUVRE COFFRE, CACHE GARDE, COFFRE, N, PRENDS BOUTEILLE, E, S, etc.

GESTION DE PERIPHERIQUES (HS n°7)

Pour avoir constamment sous les yeux les commandes de ce programme, veuillez rajouter la ligne suivante :

```
195 LOCATE 6,1:PRINT"Icones=FLECHES [6969]
-Validation=COPY":LOCATE 1,4:PRINT"
Retour Icones=BARRE-Sortie Option=R
ETURN"
```

Profitez-en pour modifier ainsi la ligne que voici (option "Charger un fichier") :

```
970 IF x4=10 THEN 1410                  [1793]
```

MICROMANIA FÊTE NOËL EN DÉCEMBRE DES CADEAUX DÉMENTS DANS TOUS LES PAQUETS

AMSTRAD DISQUETTES

3615 MICROMANIA

FRAIS DE PORT GRATUITS

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93 42 57 12

OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI

LES GEANTS DE L'ARCADE 2	**199F**
+STREET FIGHTER+SIDE ARMS +BIONIC COMMANDO +GUNSMOKE+DESOLATOR+SHACKLED	
COMMAND PERFORMANCE	**199F**
+MERCENARY+HARDBALL+ARMAGUEDON MAN+LEVIATHAN+BOBSLEIGH+SHACKLED +TRANTOR+CHOLO+XENO +10TH FRAME	
SPACE ACE	**149F**
+CYBERNOID+NORTHSTAR +ZYNAPS+TRANTOR+EXOLON+XEVIOUS +VENOM STRIKES BACK	
TEN MEGA GAMES 3	**149F**
+LEADERBOARD+10THFRAME +LAST MISSION+FIRELORD+ROCCO +RANARAMA+FIGHTERPILOT +IMPOSSIBLE+CITY SLICKER +DRAGON TALK	
HISTORY IN THE MAKING	**249F**
MEGA COMPILATION US GOLD	
+LEARDERBOARD+EXPRESS RAIDER+IMPOSSIBLE MISSION +SUPERCYCLE+GAUNTLET+BEACH HEAD+INFILTRATOR+KUNG FU MASTER+SPY HUNTER+ROAD RUNNER+BRUCE LEE+GOONIES +WORLD GAM.+ RAID+BEACH HEAD	
LES BEST DE US GOLD	**199F**
+OUT RUN+GAUNTLET 2 +CALIFORNIA GAMES+720° +ROLLING THUNDER	
12 JEUX EXCEPTIONNELS	**149F**
+CYBERNOID+DEFLEKTOR+MASK +BLOOD BROTHERS+NEBULUS +HERCULES+NORTHSTAR+EXOLON +LES MAITRES DE L'UNIVERS +VENOM STRIKES BACK +MARAUDER+RANARAMA	
OCEAN DYNAMITE	**199F**
+PLATOON+PREDATOR+KARNOV +CRAZY CARS+COMBAT SCHOOL +SALAMANDER+DRILLER+GRYZOR	
GAME SET AND MATCH 2	**199F**
+MATCH DAY 2+BASKET MASTER +SUPER HANG ON+CHAMPION CHIP SPRINT+TRACK AND FIELD +CRICKET+SNOOKER+GOLF	
FORCES MAGIQUES	**199F**
+LA PANTHERE ROSE+WESTERN GAMES+CLEVER AND SMART +OPERATION NEMO+DAKAR 4X4	
LES AS DU CIEL	**199F**
+ADV TACTICAL FIGHT+ ACE+ SPITFIRE 40+TOMAHAWK+AIR TRAFFIC CONTROL+STRIKE FORCE HARRIER	
FIST AND THROTTLES	**139F**
+ENDURO RACER+BUGGY BOY +IKARI WARRIOR+DRAGON'S LAIR +THUNDERCATS	
FRANK BRUNO'S BIG BOX	**179F**
+FRANK BRUNO BOXING+COMM. +GHOST'N GOBBLINS+AIRWOLF +BOMJACK+SABOTEUR+AIRWOLF...	
LES FUTURISTES	**199F**
+BOB MORANE SCIENCE FICTION +SAPHIR+MINES AUX DIAMANTS +ANTHROPIE	
SIMULATION PACK	**195F**
+GRAND PRIX 500+QUAD +SUPERSKI	
LES DEFIS DE TAITO	**199F**
TARGET RENEGADE+ARKANOID 1 +ARKANOID 2 +BUBBLE BOBBLE +FLYING SHARK+SLAPFIGHT	
GOLD SILVER BRONZE	**199F**
23 EPREUVES SPORTIVES EPYX	
LEADERBOARD PAR 3	**169F**
+LEADER BOARD+LEADE TOURNAME+W .CL .LEADERBOARD	
KARATE ACE	**175F**
+KUNG FU MASTER+BRUCE LEE +UCHI MATA+THE WAY OF TIGER +AVENGER+SAMOURAI TRILOGY +THE WAY OF EXPLODING FIST	
ELITE 6 PACK N° 3	**145F**
+DRAGON'S LAIR 1+2 ENDURO RACCER+PAPERBOY+GHOST'NGOBBLINS +TUER N'EST PAS JOUER	

ARCADE ACTION	**185F**
+BARBARIAN+RENEGADE +SUPERSPRINT+RAMPAGE +INTERNATIONAL KARATE 2	
LES GEANTS D'ARCADE	**195F**
+ROAD RUNNER+INDIANA JONES +RYGAR+GAUNTLET DEEP DUNG.	
AMST. GOLD HITS 3	**195F**
+TRANTOR+SOLOMON'S KEY +WC LEADERBOARD+BRAVESTAR +RAMPART+CAPTAIN AMERICA	
LES GREMLINS	**165F**
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3 +BASIL DETECTIVE+DEFLEKTOR +JACK THE NIPPER 2	
LA COLLECTION KONAMI	**185F**
+JACKAL+SHAOLIN ROAD+NEMESIS +JAILBREAK+YE AR KUNG FU 2 +GREEN BERET+YE AR KUNG FU +HYPERSPORT +PINGPONG+MIKIE	
TOP TEN COLLECTION	**145F**
+SABOTEUR 1+SAB.2.SIGMA 7 +CRITICALMASS+AIRWOLF+THANATOS +DEEP STRIKE+COMBATLYNX +BOMBJACK 2+TURBO ESPRIT	
LES TRESORS DE US GOLD	**195F**
++GAUNTLET +LEADERBOARD +INFILTRATOR+ACE OF ACES +METROCROSS	
GAME SET MATCH	**179F**
+TENNIS+HYPERSPORT+PINGPONG +FOOT+KONAMI GOLF/BASEBALL +BOXING+POOL+SUP.DECATHLON	
OCEAN STAR HIT2	**145F**
ALBUM UBISOFT	**195F**
ALBUM EPYX	**189F**
ALBUM LORICIEL	**145F**
ALBUM DIGITAL	**145F**
BEST OF ELITE 2	**145F**
ELITE 6 PACK N°2	**145F**
HIT PACK 2	**145F**
IMAGINE ARCADE HITS	**145F**
OCEAN STAR HITS	**145F**
LES PRIVES	**195F**

NOUVEAUTES

A 320	145F
ACTION SERVICE	189F
AFTER BURNER	**149F**
AIRBORNE RANGER	225F
ALIEN SYNDROME	139F
ARCADE WIZARD	**149F**
BARBARIAN (PSYNO)	139F
BARBARIAN 2	139F
BATMAN	149F
BLACKLAMP	139F
BOMBUZAL	149F
BUTCHER HILL	**149F**
CARRIER COMMAND	195F
CHICAGO 30"S	**149F**
CORPORATION	145F
CRAZY CARS 2	**169F**
DARK FUSION	**149F**
DOUBLE DRAGON	149F
DRAGON NINJA	**149F**
DYNAMIC DUO	**145F**
ECHELON	139F
EMMANUELLE	195F
FERNANDEZ MUST DIE	139F
FINAL COMMAND	**175F**
FISH	**185F**
FOOTBALL MANAGER 2	139F
GALACTIC CONQUEROR	169F
GARY L. HOT SHOT	135F
G.I. HERO	139F
INDIAN MISSION	159F
IRON HAND	**149F**
IRON HORSE	149F
IRON LORD	165F
JUNGLE BOOK	**235F**
LIVE AND LET DIE	139F
MAD MIX	**129F**
MEURTRE A VENISE	**195F**
MOTOR MASSACRE	139F
NETHERWORLD	139F

NOUVEAUTES (suite)

NIMITZ	159F
NORTH AND SOUTH	**195F**
OPERATION WOLF	149F
PAC LAND	**145F**
PAC MANIA	149F
PUFFY'S SAGA	165F
RAMBO 3	139F
RETURN OF THE JEDI	149F
REX	165F
ROAD WARS	139F
ROBOCOP	149F
R TYPE	**145F**
SECRET DEFENSE	**195F**
SKATE BALL	**165F**
SKATE OR DIE	**145F**
SKY HUNTER	175F
STAR TREK	**145F**
SAVAGE	149F
SDI	149F
SHOOT OUT	149F
SOLDIER OF LIGHT	139F
TECHNOCOP	149F
TERRICFIC LAND	195F
TERRORPODS	139F
THE ARCHON COLL.	**145F**
THE DEEP	**149F**
THUNDERBLADE	**149F**
TIGER ROAD	149F
TIGER TIGER	**145F**
TIMES OF LORE	**145F**
TINTIN SUR LA LUNE	**195F**
TITAN	**169F**
TOTAL ECLIPSE	**145F**
TRIVIAL PURSUIT NOUVELLE GENERATION	149F
TRUCK	230F
TYPHOON	139F
THE ELIMINATOR	139F
VICTORY ROAD	139F
WANDERER	139F
WHIRLIGIG	139F
VOYAGE CENTRE TERRE	**195F**
WEC LE MANS	**149F**

DÉMENT !

SUPER PROMOTION

MANETTES ET CABLES

MANETTE US GOLD	109F
MANETTE SPEED KING	109F
PRO 5000	129F
CHEETAH MACH1	129F
CHEETAH 125+	85F
CORDON POUR BRANCHEMENT DE DEUX MANETTES	49F
CABLE MAGNETO AMST.	49F
CABLE EXTENSION JOYSTI.	49F

HOUSSE DE PROTECTION

HOUSSE CPC 464 COUL.	89F
HOUSSE CPC 464 MONO	89F
HOUSSE CPC 6128 COUL	89F
HOUSSE CPC 6128 MONO	89F

DISQUETTES VIERGES

4 CASSETTES VIERGES	29F
4 DISQUETTES VIERGES	99F
10 DISQUETTES VIERGES	195F

HIT PARADE

4X4 OFF ROAD RACING	149F
944 TURBO CUP	245F
1943	145F
ADV. DUNG. DRAG.	139F
ALTERN WORLD GAMES	145F
ARTURA	135F
BARD'S TALE	195F
CONSPIRATION	185F
CYBERNOID 2	135F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE CHALL.	139F
FREEDOM	195F
FUSION 2	185F
GAME OVER 2	149F
G.I.G.N OPERAT. JUPITER	195F
GUERILLA WAR	139F
HURLEMENTS	175F
IMPOSSIBLE MISSION 2	145F
L'ARCHE DU CAPT BLOOD	199F
MONTE CRISTO	195F
PETER PAN	160F
PIRATES	145F
RASTAN	145F
ROY OF ROVERS	139F
THE GAMES WINTER EDIT.	145F
THE LAST NINJA 2	145F
THE VINDICATOR	139F

20000 LIEUES SS MERS	169F
BEYOND THE ICE PALACE	145F
BIONIC COMMANDO	139F
ENLIGHTEMENT DRUID 2	145F
FER ET FLAMME	249F
FIRE AND FORGET	169F
F15 STRIKE EAGLE	149F
GUNSHIP	245F
L'EMPIRE CONTRE ATT.	149F
MATA HARI	189F
MAXI BOURSE	195F
NIGEL MANSELL'S	145F
NIGHT RAIDER	145F
OFF SHORE WARRIOR	169F
PEUR SUR AMYTIVILLE	169F
PROFESSION DETECTIVE	229F
ROAD BLASTERS	139F
SCRABBLE DE LUXE	225F
SKATE CRAZY	139F
STREET SPORTS BASKET	145F
SUPERSPORTS	139F
THE DARK SIDE	139F
THE TRAIN	185F
TRIVIAL PURSUIT	229F

BENEFICIEZ A PARIS DES PRIX MICROMANIA!!

BOUTIQUES MICROMANIA

PRINTEMPS HAUSSMANN
64 bd Haussmann
"Espace Loisir Sous-sol"
75008 Paris
Métro Havre-Caumartin

LA REGLE DE CALCUL
65/67 bd Saint Germain
75005 Paris
Métro Saint Michel ou Maubert

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

DEMENT !!! Kit de téléchargement **99 F**
avec ce kit vous allez pouvoir télécharger 24h/24, 7 jours sur 7 des centaines de hits pour le simple prix d'une communication téléphonique sur **3615 AMCHARGE.**


AMSTRAD CASSETTES
NON STOP EN DÉCEMBRE MICROMANIA SERA OUVERT 7 JOURS SUR 7 DE 8 H A 20 H
ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR
MICROMANIA
BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93 42 57 12
LES GEANTS DE L'ARCADE 2 149F
+STREET FIGHTER+SIDE ARMS
+BIONIC COMMANDO
+GUNSMOKE+DESOLATOR+SHACKLED
COMMAND PERFORMANCE 149F
+MERCENARY+HARDBALL+ARMAGUEDON
MAN+LEVIATHAN+BOBSLEIGH+SHACKLED
+TRANTOR+CHOLO+XENO
+10TH FRAME
SPACE ACE 129F
+CYBERNOID+NORTHSTAR
+ZYNAPS+TRANTOR+EXOLON+XEVIOUS
+VENOM STRIKES BACK
TEN MEGA GAMES 3 129F
+LEADERBOARD+10THFRAME
+LAST MISSION+FIRELORD+ROCCO
+RANARAMA+FIGHTERPILOT
+IMPOSSIBLE+CITY SLICKER
+DRAGON TALK
HISTORY IN THE MAKING 199F
MEGA COMPILATION US GOLD
+LEARDERBOARD+EXPRESS
+RAIDER+IMPOSSIBLE MISSION
+SUPERCYCLE+GAUNTLET+BEACH
HEAD+INFILTRATOR+KUNG FU
+MASTER+SPY HUNTER+ROAD
RUNNER+BRUCE LEE+GOONIES
+WORL.GAME.+ RAID+BEACH HEAD
LES BEST DE US GOLD 149F
+OUT RUN+GAUNTLET 2+CALIFOR
NIAGAMES+720°+ROLLINGTHUNDER
12 JEUX EXCEPTIONNELS 129F
+CYBERNOID+DEFLEKTOR+MASK
+BLOOD BROTHERS+NEBULUS
+HERCULES+NORTHSTAR+EXOLON
+VENOM STRIKES BACK
+LES MAITRES DE L'UNIVERS
+MARAUDER+RANARAMA
OCEAN DYNAMITE 149F
+PLATOON+PREDATOR+KARNOV
+CRAZY CARS+COMBAT SCHOOL
+SALAMANDER+DRILLER+GRYZOR
GAME SET AND MATCH 2 149F
+MATCH DAY 2+BASKET MASTER
+SUPER HANG ON+CHAMPION CHIP
+SPRINT+TRACK AND FIELD
+CRICKET+SNOOKER+GOLF
FORCES MAGIQUES 149F
+LA PANTHERE ROSE+WESTERN
+GAMES+CLEVER AND SMART
+OPERATION NEMO+DAKAR4X4
LES AS DU CIEL 149F
+ADV TACTICAL FIGHT+ ACE+ SPIT
+FIRE 40+TOMAHAWK+AIR TRAFFIC
CONTROL+STRIKE FORCE HARRIER
LES DEFIS DE TAITO 139F
TARGET RENEGADE+ARKANOID 1
+ARKANOID 2+BUBBLE BOBBLE
+FLYING SHARK+SLAPFIGHT
GOLD SILVER BRONZE 149F
23 EPREUVES SPORTIVES EPYX
LEADERBOARD "PAR 3" 145F
+LEADERB.+LEADERBOARD
TOURNAMENT+W. CL LEADERB
FIST AND THROTTLES 95F
+ENDURO RACER+BUGGY BOY
+IKARI WARRIOR+DRAGON'S LAIR
+THUNDERCATS
FRANK BRUNO'S BIG BOX 129F
+FRANK BRUNO BOXING+COMM.
+GHOST'N GOBBLINS+AIRWOLF
+BOMJACK+SABOTEUR+AIRWOLF...
LES FUTURISTES 149F
+BOB MORANE SCIENCE FICTION
+SAPHIR+MINES AUX DIAMANTS
+ANTHROPIE
SIMULATION PACK 145F
+GRAND PRIX 500+QUAD
+SUPERSKI
KARATE ACE 115F
+THE WAY OF TIGER+EXPLODING
FIST+UTCHIMATA+AVENGER+KUNG
FU MASTER+SAMOURAI TRILOGY
+BRUCE LEE
ELITE 6 PACK N°3 95F
+DRAGON'S LAIR 1+2+PAPERBOY
ENDURO RACCER +GHOST'N
GOBBL.+TUER N'EST PAS JOUER
ARCADE ACTION 115F
+BARBARIAN+RENEGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE 2
LES GEANTS D'ARCADE 115F
+ROAD RUNNER+INDIANA JONES
+RYGAR+GAUNTLET DEEP. DUNG.
AMST. GOLD HITS N°3 115F
+TRANTOR+SOLOMON'S KEY
+WC LEADERBOARD+BRAVESTAR
+RAMPART+CAPTAIN AMERICA
LES GREMLINS 115F
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3
+BASIL DETECTIVE+DEFLEKTOR
+JACK THE NIPPER 2
TOP TEN COLLECTION 99F
+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX
+BOMBJACK 2+TURBO ESPRIT
+SAB. 1 +SABOTEUR 2+SIGMA 7
+CRITICALMASS+AIRWOLF+THANATOS
LES TRESORS DE US GOLD 99F
+GAUNTLET+LEAD.+INFILTRATOR
+METROCROSS+ACE OF ACES
ALBUM EPYX 99F
OCEAN STAR HIT N°2 99F
ALBUM UBISOFT 165F
GAME SET MATCH 129F
LA COLLECTION KONAMI 115F
ALBUM DIGITAL 99F
BEST OF ELITE 2 95F
ELITE 6 PACK N°2 95F
HIT PACK 2 95F
IMAGINE ARCADE HITS 99F
OCEAN ALL STAR HITS 95F
DEMENT !!!
95 F SEULEMENT OU GRATUIT
(pour toute commande d'au moins 400 F).
Porte clef exécuteur MICROMANIA reproduit fidèlement, la mitraillette, le pistolet lazer, le lancement de grenade et d'autres effets spéciaux... !!!
NOUVEAUTES
4X4 OFF ROAD RACING 99F
A 320 145F
ACTION SERVICE 139F
AFTER BURNER 99F
AIR BORNE RANGER 185F
ALIEN SYNDROME 95F
ARCADE WIZARD 99F
BARBARIAN (PSYNO) 95F
BARBARIAN 2 89F
BATMAN 99F
BLACKLAMP 89F
BOMBUZAL 99F
BUTCHER HILL 99F
CARRIER COMMAND 145F
CHICAGO 30"S 99F
CORPORATION 95F
CRAZY CARS 2 129F
DARK FUSION 99F
DOUBLE DRAGON 99F
DYNAMIC DUO 95F
DRAGON NINJA 99F
ECHELON 89F
FERNANDEZ MUST DIE 95F
GALACTIC CONQUEROR 129F
GARY L. HOT SHOT 95F
G.I. HERO 89F
IRON HAND 99F
IRON HORSE 99F
IRON LORD 125F
LIVE AND LET DIE 95F
MAD MIX 89F
MEURTRE A VENISE 145F
NETHERWORLD 95F
NIMITZ 99F
NORTH AND SOUTH 145F
OPERATION WOLF 99F
PAC LAND 95F
PAC MANIA 99F
PUFFY'S SAGA 125F
RAMBO 3 89F
RETURN OF THE JEDI 99F
REX 99F
ROAD WARS 99F
ROBOCOP 99F
R TYPE 95F
SAVAGE 95F
SDI 99F
SECRET DEFENSE 145F
SHOOT OUT 99F
SKATE BALL 125F
SKATE OR DIE 95F
SOLDIER OF LIGHT 89F
STAR TREK 95F
TECHNOCOP 99F
TERRORPODS 95F
THE ARCHON COLL. 95F
THE DEEP 99F
NOUVEAUTES
THE ELIMINATOR 95F
THUNDERBLADE 99F
TIGER TIGER 95F
TIGER ROAD 99F
TIMES OF LORE 95F
TINTIN SUR LA LUNE 145F
TITAN 129F
TOTAL ECLIPSE 95F
TRIVIAL PURSUIT NOUVELLE GENERATION 149F
TRUCK 190F
TYPHOON 89F
VICTORY ROAD 89F
WANDERER 95F
WEC LE MANS 99F
WHIRLIGIG 89F
HIT PARADE
1943 95F
944 TURBO CUP 195F
ADV. DUNG. DRAG. 95F
ALTERN WORLD GAMES 95F
CYBERNOID 2 95F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE CHALL. 95F
GAME OVER 2 99F
GUNSHIP 195F
GUERILLA WAR 89F
HURLEMENTS 135F
MAXI BOURSE 145F
MOTOR MASSACRE 95F
PEUR SUR AMYTIVILLE 129F
RASTAN 89F
ROAD BLASTERS 89F
ROY OF THE ROVERS 95F
SKATE CRAZY 85F
SKY HUNTER 135F
SUPERSPORTS 95F
THE DARK SIDE 95F
THE GAMES WINTER EDIT. 95F
THE LAST NINJA 2 125F
THE TRAIN 115F
THE VINDICATOR 89F
ARTURA 95F
BARD'S TALE 145F
FIRE AND FORGET 129F
FOOT BALL MANAGER 2 95F
FUSION 2 145F
G.I.G.N. OP. JUPITER 145F
GARY L. SUPER SKILLS 95F
IMPOSSIBLE MISSION 2 95F
LA GUERRE DES ETOILES 99F
L'ARCHE DU CAPT BLOOD 169F
L'EMPIRE CONTRE ATT. 99F
MATA HARI 139F
NIGHT RAIDER 95F
NIGEL MANSELL'S 95F
OFF SHORE WARRIOR 129F
STREET SPORTS BASKET. 95F
TRIVIAL PURSUIT 175F
Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12
* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaitre la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.
BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF
TITRES
PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage + 18 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ Total à payer = F
NOM
ADRESSE
TEL
NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
carte bleue CB
Date d'expiration /
Signature
AMM 12/88
Réglement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 19 F pour frais de remboursement). N° de Membre facultatif
ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . TO7/70 . TO8 . MO5 . MO6 . C64 . PC 1512 . ATARI-ST . AMIGA

ENCORE PLUS

PCW 8256 : DOUBLEZ SA MÉMOIRE !

TRUCS ET BIDOUILLES

Transformer la mémoire d'un PCW 8256 est un jeu d'enfant : un tournevis cruciforme, quelques "puces", un minimum de savoir-faire et une petite demi-heure suffisent pour gonfler votre machine à 512 ko.



Le PCW débarrassé de toute sa filasse (clavier, alimentation, nappe de fils de l'imprimante et surtout l'alimentation en 220 volts), retirez le capot arrière. Il est maintenu par six vis désignées par des flèches. La carte-mère apparaît ensuite, posée verticalement derrière les lecteurs de disquette. Dès le premier coup d'œil, on aperçoit des socles vides alignés sous une rangée de puces (fig. 1). C'est là que nous allons intervenir. La carte est glissée entre deux gouttières : la déposer est facile.

Les emplacement vacants se trouvent exactement en regard de huit Ram de 256 Kbites. Pour doubler la mémoire de votre PCW 8256, vous devrez acquérir les huit puces manquantes. Certaines marques proposent des kits tout prêts (extension de mémoire), mais la plupart des vendeurs de composants électroniques possèdent ces mémoires en stock, ce qui est plus avantageux.

Leur référence est 41256-15 ou 41256-12. Le second chiffre (15 ou 12) indique le temps de réponse en nanosecondes. Les deux valeurs sont acceptées par le PCW. Plusieurs marques (Intel, NEC, etc.) en fabriquent. Leur prix est approximativement de 40 F chacune.

Pattes fragiles

Les pattes des composants sont extrêmement fragiles. D'origine, elle sont toujours un peu trop écartées, ce qui ne facilite pas leur insertion. Afin de les redresser, appuyez un côté de la puce sur la table et inclinez le composant avec une grande délicatesse afin que toutes les pattes s'inclinent en même temps. Faites de même pour l'autre rangée de pattes. Vérifiez ensuite qu'elles sont bien en regard des trous ménagés sur le socle.

Une encoche située sur l'un des petits côtés de la puce indique le sens du positionnement. Veillez scrupuleusement à le respecter pour chacun des composants. Il faut les enfoncer fermement et sans brutalité, en faisant plonger simultanément toutes les pattes. Prenez votre temps, évitez la précipitation de fin de travail.

Les huit composants correctement positionnés, il faut informer le PCW que sa mémoire a été modifiée. Des micro-interrupteurs seront configurés à cet effet. Ils sont situés au milieu de la carte-mère, dans le voisinage du Gate Array signé Amstrad, un composant carré suspendu par des dizaines de fils très fins.

Basculez les interrupteurs A et B. Le premier passera de la position On à la position Off, le second d'Off à On. La figure 2 indique l'état des interrupteurs pour 256 ko et 512 ko.

Afin de tester la nouvelle mémoire du PCW, il sera plus prudent de remonter le capot (même maintenu par un minimum de vis) car quelques milliers de volts se baladent du côté du tube cathodique. Le clavier rebranché, lancez ensuite *CP/M+* ou *Locoscript*. Si tout va bien, la mémoire disponible en drive M: aura plus que triplé !

Sous CP/M, les misérables 102 ko disponibles sur le drive virtuel sont désormais étendus à 368 ko et c'est presque pareil sous *Locoscript*. L'utilité est évidente. Un gros logiciel comme *Multiplan* tient entièrement en mémoire. Il travaille plus vite et se dispense de nombreux accès à la disquette. Sous *Locoscript*, la gestion du *disc manager*, surtout lorsque la disquette est pleine, sera grandement facilitée puisque le risque de saturation sera exclu. Des fichiers immenses tiendront en mémoire, l'équivalent des deux faces d'une disquette simple densité. Votre PCW aura atteint sa pleine capacité et vous ne pourrez plus jamais vous passer de cette nouvelle puissance !

Bernard Jolivalt

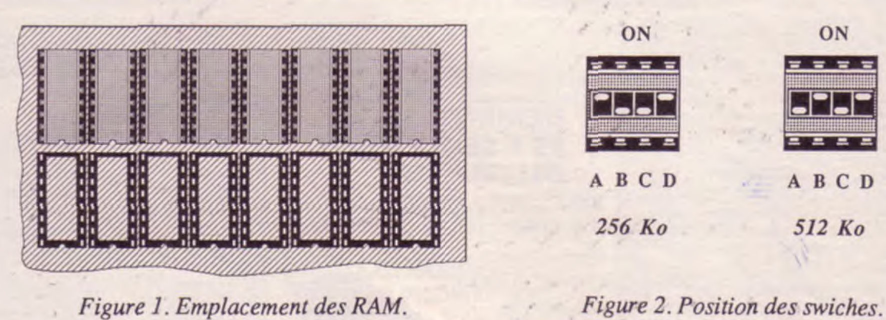


Figure 1. Emplacement des RAM.

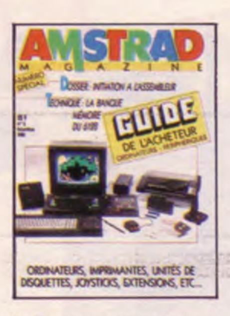
Figure 2. Position des swiches.


MICROÏDS
PRESENTE
GP 500
QUAD
SUPERSKI
3=1
QUAD
LES SUPER HITS DE LA SIMULATION
500cc GRAND PRIX
Super SKI
SIMULATION PACK
149F: K7
199F: DISC
Prix moyen constaté
MICROÏDS
81, rue de la Procession 92500 Rueil-Malmaison
cassette
et disquette
THOMSON
MO6-TO8-TO9
AMSTRAD cpc
Documentation sur simple demande
Joindre 2 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'envoi

COMPLETEZ VOTRE COLL
CASSETTES, DISQU



N° 4 - Test du PCW 8256 Alan Sugar en direct du Sicob. Initiation à l'Assembleur (2e partie).



N° 5 - Le guide complet de l'acheteur : les ordinateurs et leurs périphériques. Initiation à l'Assembleur (3e partie).



N° 6 - Les premiers pas avec Locoscript. Le bouclier électronique.



N° 7 - Amstrad Expo : le guide. La souris AMX en test. CP/M : et le CPC devint pro GSX.



N° 10 - Dessinez avec votre CPC : le dossier de tous les outils disponibles. Le nouveau PCW 8512 au banc d'essai. Initiation au Logo (3e partie).



N° 11 - Le point sur les disquettes 3 pouces. Un week-end à Londres à gagner. Dossier imprimantes.



N° 13 - Pour passer de bonnes vacances : pleins de jeux et de listings



N°16 - Dossier Musique : Logiciels, matériels, listings. Pro : applications sur le PCW, Gestion plus Initiation à turbo Pascal 3.



N° 17 - Enquête : Commercialisation du PC 1512.



N° 18 - Banc d'essai le PC 1512 analysé. Graphisme : les nouveaux logiciels sur CPC. Pro : CAO-DAO, PCW Point.



N° 19 - Dossier bureautique. Pro : CAO-DAO II, CAO et Turbo Pascal.



N° 20 - Astuces de programmation. Jeux CPC, PCW et PC. Pro : CAO et Turbo Pascal



N° 21 - Dossier simulateurs. Pro : CAO et Turbo Pascal, PCW Graph.



N° 22 - Dossier : les meilleurs jeux sportifs. Reportage : des souris et des CPC. Testé sur PCW : Amx Desktop et Amx Mouse.



N° 23 - Jeux d'échecs sur CPC, PCW, PC. En test : le PC 1512 à disque dur, la DMP 4000.



N° 24 - L'avenir des jeux : logiciels, superproduction, jeux à grand spectacle.



N° 25 - Pro : Masterfile, central point software. Flight simulateur.



N° 26 - Le nouveau PCW 9512. Les traitements de texte. Les joysticks pour jouer.



N° 27 - L'informatique à l'école. Le guide d'achat des traitements de texte.



N° 28 - Le PC 1640 mis à nu. Graphisme et son : Amstrad côté musique.

ECTION ET COMMANDEZ
ETTES, RELIURES.



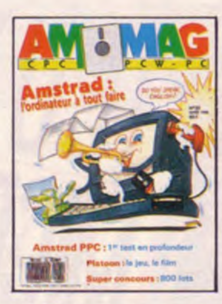
N° 29 - Douze idées de jeux cadeaux. L'informatique à l'école (suite).



N° 30 - Et la B.D. devint micro.



N° 31 - Tout sur l'Amstrad. Dossier freeware : des jeux gratuits... ? Basigraph : les possibilités graphiques du CPC. Mewilo : jeu exotique.



N° 32 - Amstrad : l'ordinateur à tout faire. L'Amstrad PPC : 1er test en profondeur. Platoon : le jeu, le film.



N° 33 - Jeux : Amstrad 464 chrono. Bouncing créatures : listing du mois. A vos maths.



N° 34 - Amstrad : musicalement votre. Pirates ! Gros plan sur un jeu. Clock chess 88 : le meilleur jeu d'échec sur PCW. Amstrad CPC : des fenêtres en listing.



N° 35 - Dossier : Jeux de cartes sur CPC.
Amstrad en hyper-espace.
Intégrés : à nouveau marché, nouvelles applications.



N° 36 - Jeux de simulation : Amstrad Air Force. 8 imprimantes pour votre Amstrad. Soft : 2000 lieues sous les mers.



N° 37 - Spécial Help.

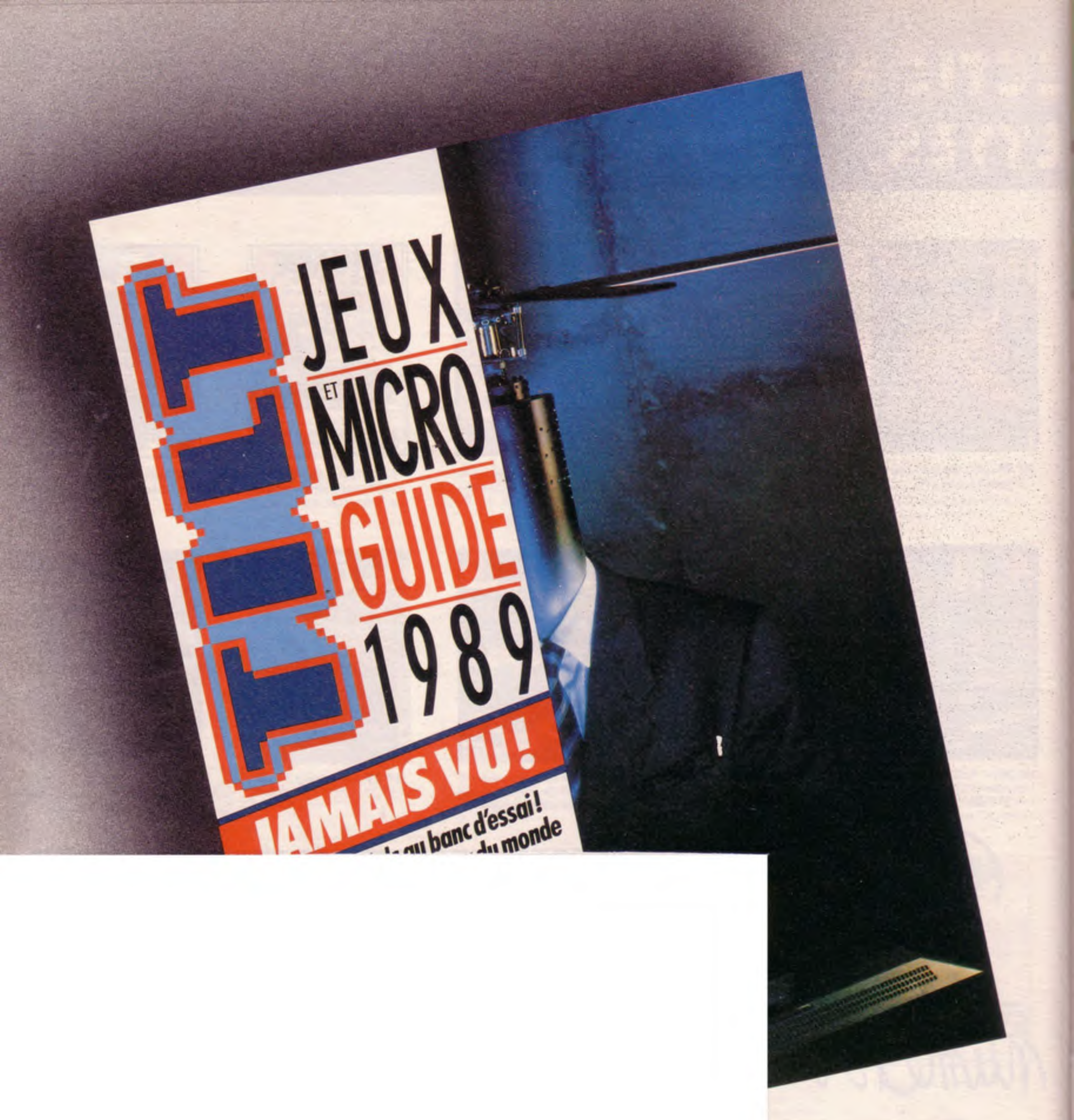


N° 38 - Le dossier des Jeux Olympiques.



85 F

(80 F pour les abonnés)



US
E LA

HAND DE JOURNAUX



20-22 RUE DE MONTREUIL
B.P. 72 - 94302 VINCENNES
FAMILIAL (1) 43.28.22.06
PROFESSIONNEL (1) 43.28.00.71
REVENDEUR OFFICIEL AMSTRAD



Ouvert du mardi au vendredi de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h - le samedi de 10 h 30 à 19 h - A 100 m du RER Vincennes et du Métro Château de Vincennes

DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE COMPLET AMSTRAD

+ 12 % DE PRODUIT GRATUIT*

DIGITALISEUR ARA

Ce digitaliseur vous permettra non seulement de digitaliser des images vidéo provenant d'une caméra mais aussi des images provenant de votre T.V.(Fourni avec un logiciel graphique très puissant- Entièrement en Français.)

□ Digitaliseur ARA CPC .... 1190 Frs

PROMOTION COMPLETE

CPC 6128

- + Moniteur Couleur
- + Un bureau
- + Un adaptateur télévision
- + Un radio réveil PO-GO-FM
- + Un joystick
- + 15 programmes de jeux

□ L'ENSEMBLE : **5280 Frs**
□ STATION AMSTRAD Seul : 1290 Frs

IMPRIMANTE 80 col.
SEIKOSHA SP180 ai
QUALITÉ COURRIER

~~2290 Frs~~ 1590 Frs

IMPRIMANTE STAR
LC10 COULEUR

Tête d'impression 9 aiguilles.
Matricielle à impact.
8 nuances de couleur
(l'imprimante accepte aussi le ruban noir)
Interface parallèle Centronics.
Alimentation Feuille à feuille en option.

□ Imprimante STAR LC10 Couleur ...... 3290 Frs
□ Imprimante STAR LC10 NOIR ...... 2585 Frs

The Amstrad CPC 6128

LE PACK — 5490 Frs ~~6030 Frs~~

AMSTRAD CPC 6128
- + Moniteur couleur
- + IMPRIMANTE DMP 2190
- + Câble imprimante
- + 6 LOGICIELS
- + une MANETTE DE JEU

LE DEBUTANT — 4495 Frs ~~5340 Frs~~

AMSTRAD CPC 6128
- + Moniteur couleur
- + IMPRIMANTE 40 col.
- + Câble imprimante
- + 6 LOGICIELS
- + une MANETTE DE JEU

PETIT BUDGET — 1990 Frs ~~2270 Frs~~

AMSTRAD CPC 464
- + Moniteur Monochrome
- + 4 LOGICIELS
- + une MANETTE DE JEU

AMSTRAD

□ **AMSTRAD CPC 464 + Moniteur monochrome .... 1990 F**
□ **AMSTRAD CPC 464 + Moniteur couleur .... 2990 F**
□ **AMSTRAD CPC 6128 + Moniteur monochrome ... 2990 F**
□ **AMSTRAD CPC 6128 + Moniteur couleur .... 3990 F**

ACCESSOIRES

□ Lecteur disquette DDI	1990 F
□ 2ème Lecteur 3"FDI	1590 F
□ Lecteur 5"1/4	1650 F
□ Adaptateur péritel MP2	450 F
□ Câble imprimante	150 F
□ Câble magnétophone	50 F
□ Doubleur joystick	100 F
□ **Ext. mémoire 256 Ko**	999 F
Housse de protection:	
□ – clavier + U.C. 6128	180 F
□ – clavier + U.C. 464	175 F
□ – lecteur disquette	85 F
□ MULTIFACE II	550 F

OFFREZ VOUS UNE 2ème T.V

Grâce à cette interface donnez une autre dimension à votre ordinateur. 16 chaînes mémorisées, une prise péritel vous permettra de brancher un magnétoscope.

□ INTERFACE TV
□ sans télécommande ~~1490~~ 1190F
□ avec télécommande ~~1690~~ 1490 F

EN PROMOTION

Donnez la parole, la musique à votre ordinateur

Avoir un dialogue avec son ordinateur rien de plus facile maintenant !

OFFRE SPECIALE NOEL

SYNTHETISEUR TECHNI MUSIQUE

□ Synthétiseur + Haut Parleur... 399 F
□ Synthétiseur Seul .... 299 F

ACCESSOIRES

Loin de l'écran !:	
□ Rallonge CPC 464	130 F
□ Rallonge CPC 6128	180 F
□ SOURIS AMX	690 F
□ SOURIS CAMERON	680 F
□ Tapis souris	75 F
□ SCANNER DART	790 F
□ **STYLO OPTIQUE DART**	495 F
LES MANETTES DE JEU:	
□ SPEED KING KONIX	160 F
□ SWITCHJOY	185 F
□ COBRA (garantie 2 ans)	495 F
□ COMPETITION PRO 5000	170 F
IMPRIMANTE:	
□ DMP 2160	1690F
□ Imprimante 40 col.	850 F

SPECIALISTE EN LOGICIELS EDUCATIFS – POINT RELAIS CEDIC–NATHAN/MICRO C/CARRAZ ED./ETC...

sélection réalisée parmi + de 1000 titres .. DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE COMPLET AMSTRAD

UTILITAIRES	D7	K7
□ Ades assembleur-désassembleur	255	
□ Budget Familial	199	160
□ Discology	350	
□ Grapho animation	299	
□ Imprim' Image	255	
□ Loto	195	155
□ Memory (copy)	320	
□ Psycho Test	145	100
□ Startext T. Texte	275	

JEUX	D7	K7
□ 1943	165	110
□ Album Digital/4 ace	145	
□ Arcade Action	180	105
□ Barbarians Psynosis		120
□ Colossus Chess 4	150	115
□ Daley Thompson's Olympic	140	95
□ Elite	195	185
□ Fernandez must die	175	
□ Fists'N'Throttles	205	145
□ Frank Bruno's Big Box	205	155
□ Game Over II	205	135
□ Garfield	155	95
□ Gold Hit 3	185	110
□ Gold Silver Bronze	260	160
□ Guerilla War	165	110
□ Gunship	210	165
□ Karate Ace	165	130
□ La Panthère Rose	199	120
□ Les Défis de Taito	210	150
□ Maxibourse	220	
□ Night Boosters		120
□ Night Raider	155	
□ Sac à Dos	295	295
□ Salamander	165	100
□ Samouraï Warrior	145	90
□ Street Fighter	150	110
□ Suprême Challenge	210	160
□ Target Renegade	145	85
□ Terrorpods		120
□ The Train	205	135
□ Turbo Cup	249	199
□ Vivre et laisser mourir 007	165	

CREDIT Crédit immédiat pour tout achat supérieur à 1 500 F - Carte de crédit Aurore et Pluriel bienvenues **CREDIT**

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) ou faites une liste sur feuille à part - Faites le total + frais de port (25 F pour achats inférieurs à 500 F, 45 F de 500 F à 1000 F, 65 F de 1000 F à 2000 F, 85 F pour achat supérieur à 2000 F)

JE POSSÈDE UN ORDINATEUR DE MARQUE : ________ TYPE : ________ MONITEUR coul □ mono □

Nom : ________ Adresse : ________

________ Code postal : ________ Ville : ________ Tél. : ________

Prix TTC - Mode de paiement : □ chèque/ □ Mandat/ □ Contre-remboursement (prévoir 25 F de frais) - envoyer le tout à ORDIVIDUEL, BP 72 - 20-22 rue de Montreuil 94300 VINCENNES

CARTE AURORE CB n° de carte ________ Date de validité ________ Signature

AMM 12/88



VENTES

Vds PC 1512 DD mono souris logiciels sous garantie cause double emploi. Prix : 4 500 F. Tél. : 1. 64.90.16.75.

Vends Amstrad CPC 464 mono + crayon optique electric studio Pen + nombreux jeux. Prix : 2 300 F. Très bon état. Tél. : 75.41.51.41.

Vds CPC 464 coul. + DD1 + nbrx softs dont (Commando, Grizor etc...) valeur réelle : 6 800 F. Vendu : 4 000 F. Tél. : 60.15.90.55.

Vends nbrx discs 3" pleins. 30 F pièce ou 250 F les 10. Tél. : 22.92.30.79. Demander Olivier. Après 18 h.

Vends CPC 464 coul. + 50 jeux + 50 revues + 4 livres : 2 000 F. DDI1 + 11 originaux : 1 200 F. DMP 2000 : 1 000 F. Scanner : 400 F. C. optique dart : 200 F. Multiface two : 300 F. Synthe voc SSA1 : 150 F et 200 jeux sur 3" : 2 000 F le tout ou 40 F le disc plein à craquer (liste sur demande). Joindre Mathias au 60.14.01.87. Ou écrire 65, rue George Sand 91120 Palaiseau.

Vds Interface RS 232 C Mercite + Modem Olitec 16. Prix : 2 000 F. Synthétiseur vocal Français 350 F. Lecteur 5 p. 1/4. Prix : 500 F. Tél. : 27.45.16.64. (18 h).

Vds collection complète AM-MAG nº1 à 40 avec reliures pour 400 F. Tél. : 40.12.03.84.

Vds originaux (environ 40 disk) : 50 F (prohibition, Wonder Boy, Enduro-Racer, Multigestion (Pgraph, anglais...). Tél. : 47.72.75.46. Après 18 h merci.

Vends lecteur 5 pouces compatible Jasmin double face avec inverseur de drive + 200 disquettes 2 500 F. Tél. : 40.12.03.84.

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + nbrx jeux + livres + lecteur 5"1/4 Jasmin : 5 500 F à débattre. Tél. : 39.64.36.35. (95).

Vds 464 coul. première main + 15 K7 2 000 F. DDI + ext. 64k + 20 disk pleines 1 800 F ou le tout 3 500 F. Tél. : 45.47.06.25.

Vends moniteur monochrome 464 CPC 400 F. Auto formation assembleur + livre à 60 F en K7. Multiface 2 300 F. Tél. : 42.83.39.40. Le soir.

Vends CPC 6128 + DMP 2000 + scanner dart + nombreux jeux + The Advanced OCP Art Studio. Le tout 5 600 F (rèel : 7 900 F) Tél. : 55.31.15.29. Christophe.

Vdx souris AMX + livre super jeux + jeux (Forterresse, Iznogood, 1001 BC, Album UBI, Sapien) K7 600 F demander Gérald au 45.97.92.95. 20h.

Vds discologie 5.0 originale 290 F échange logiciels. Ecrire à Paillot Hervé 17, rue du Lieutenant Marty 44230 St Sébastien s/L.

Vds 664 1 750 F (mono) DMP 2000 1 250 F. FD1 1 100 F MP2F 250 F ext 256k Dk Tronic 500 F Pascal MT + 400 F Xavier Tél. : (16-1) 39.73.43.93.

Vends imprimante DMP 3000 neuve prix : 1 600 F. demander Boris. Tél. : 94.75.74.66. Après 18h.

Stop ! Vds tout ou séparément CPC 464 mono + impri. DMP1 + tabl. graph. + adapt TV + mirage imager + joystick + K7 + livres. Tbe, à débattre. Tél. : 61.22.81.25.

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + 30 disk + nbrx log : Jeux, TTX, Multiplan, Masterfile, Dbase. px : 3 000 F. Tél. : 34.77.43.92.

Vds 6128 coul. imprimante + manette + dizaine disquette + livres. 4 000 F. Tél. : 45.97.05.60. à partir de 15h.

Vds Amstrad PCW 8512 avec imprimante, traitement de texte, sous garantie + disquettes. 5 000 F. M. Gil Anneyron Tél. : 75.31.53.15. Après 19h.

Vds CPC 464 + DDI + imprimante + SSAI + crayon optique + 160 jeux disc + 33 jeux cass + 1 joystick, moniteur coul. prix : 5 000 F. Tél. : 60.60.58.83.

1er nº vds : Amstrad Mag. 1 à 20 : 200 F. Les cahiers 1 à 8 : 140 F. CPC 1 à 22 : 220 F Microstrad 1 à 10 : 150 F. Tél. : 46.31.45.59.

Vds CPC 464 mon. coul. + joystick + livres Basic jeux (39) + revues 2 200 F. Tél. : 34.83.85.25. AP 18h30 78 Yvelines.

Vds CPC 664 couleur + jeux + utilitaires + 30 disquettes + nbrx revues + 10 livres. 3 000 F. Tél. : 39.13.36.82. (apr. 18 h).

Vds Amstrad CPC 464 couleur état neuf + magazines et logiciels. Le tout 1 800 F. Contacter Benoît au 39.78.46.37. Merci !!! Très urgent !!!

Vds 6128 coul. + 5"1/4 (1 mois) + 50 disc + joystick + revues + 500 jeux et util. (val. 12 000 F) cédérà 6 000 F. Guichard P. 28 rue Pont à Mousson 49300 Cholet. Tél. : 41.65.52.05.

Vds imprimante DMP1 + ruban nf. Pour Amstrad 454-664-6128 + tt text + gestion bank — famille + studio-art. Pour faire dessin le tout — 1 400 F. Nbx log. Prix intéressant. Tél. : 39.80.48.56.

Vds Amstrad CPC 6128 tbe couleur + nbx logiciels + 1 joystick 280 500 + 1 table support 2 500 F. Tél. : 30.72.19.65.

Enseignant vd CPC 6128 monoch. + 35 disquettes 1 900 F coll. Complete Amstrad mag. 1 à 32. 300 F. Tél. : 34.85.65.90.

Vends Tx Grant 120 cx + Bis + Monte en puissance + antenne magnétique + alimentation matériels achète le 13/10/88. Facture et garantie 1 an. Prix : 1 800 F + port dû et envoyé sous 48 h. M. Egert. Tél. : 34.61.98.18.

Vds Ams CPC 6128 mono + 2 joyst. + nombreux logiciels + imprim. DMP 2000. Tbe. 4 200 F. Tél. : 34.80.15.64.

Vds imprimante microline 80 port/-traction friction + 12 rouleaux + liasse papier ruban encreur 1 500 F. Tél. : 42.07.70.60. HB. 90.56.94.11. Le soir.

Vds Amstrad CPC 664 couleur + 2e drive FD1 + imprim. DMP 3000 + tuner TV Telecom + joystick + 40 disks. Prix : 6 000 F. Tél. : 59.24.34.90. HR.

Vds CPC 464 couleur + joystick avec jeux état neuf 2 000 F. Recherche disk 3" vierges. Tél. après 18 h 00. Facq. 22.26.47.39.

Vds CPC 464 mono + DDI1 + souris AMX + extension DK'Tronic 64 K + très nombreux logiciels et livres. Tél. : 42.88.77.70. à Paris.

Vds 464 mono + DDI1 (3 mois) tous en tb état + garantie + 60 jeux K7 + disks + magazines + boîtes rangement. Prix : 3 000 F (à déb.). Tél. : 46.57.85.32.

Vends disquettes mille logiciels jeux ou utilitaires, n'écrire que pour achats CPC 6128. Ecrire à M. Thierry Laurent, Route de Metz, 55210 Vigneulles les Hattonchatel.

Vends CPC 6128 couleur + 600 jeux + copieurs + quelques utilitaires + joysticks + revues + livres. Prix : 4 500 F. Tél. : 48.81.83.60. Après 19 h.

Vds 6128 couleur + lecteur K7 + crayon dart + 50 revues + 80 D7 + 20 K7 + 350 softs (le tout tbe) cédé à 3 900 F : Demandez J.Christophe au 60.14.22.53.

Vends CPC 464 couleur tbe + 2 joystick + 30 jeux + 100 listings. Le tout 2 500 F. Vends livres et revues Amstrad bon marché. tél. : 34.89.12.94.

Vds 6128 coul., tbe (fév. 88) + 110 jeux + 2 joysticks + manuels utilisation. Valeur : 8 000, vendu 3 990 F. Tél. : (16 — 1) 46.51.49.83. De 18 à 20 h. Paris 16e.

Vds Amstrad CPC 464 monochrome + manuel + manette + 20 jeux 1 500 F. Tél. : 43.79.07.49.

Vds 6128 mono 2 000 F ; DMP 2000 + texto 1 100 F ou le tout + 2 joystick + doubleur + lecteur K7 + 16 disk + revues 3 400 F. Tél. : 42.08.39.11. Le soir après le 2/10/88.

Vds CPC 6128 coul. + 150 jeux + 4 livres + 39 revues + joystick. Prix : 2 700 F. Tél. : 30.52.45.98. Après 19 h. 78460 Chevreuse.

Vens MSX mc 810 + 2 joysticks + logiciels (jeux et initiation) + manuel + écran moniteur monochrome. Le tout en très bon état. Prix : 3 200 F. Ludanh, Calvire (Lyon). Tél. : 78.08.41.19. Après 19 h.

Vds CPC 6128 couleur + jeux (BO) + magazines. Prix : 3 000 F. Stop affaire. Demander Morgan. Tél. : 60.47.03.85.

Vds Amstrad 6128 coul. excell. état + 70 disks, 60 K7 (500 prog. env.) 2 joyst., doubleur, 40 magazines 3 900 F. Tél. : 34.15.12.30. (95 Ermont).

Stop ! Vds CPC 464 coul. + 5 K9 de revues + nombreux jeux (news) + joystick + manuel. Tbe. Le tout cédé à 2 800 F. Tél. : 64.06.20.16.

Vends Amstrad CPC 464 couleur, 2 000 F + DDI-1, 1 100 F + interface TV, 1 000 F (encore sous garantie) + nbx originaux + joystick + revues. Le tout, 4 000 F. Tél. : Stéphane au 47.20.39.01.

Vends drives 5"1/4 et 3"1/2 720 ko aved compilateur 360 ko par faces pour 6128 1 200 F. Moniteur vert Amstrad 800 F. Cherche utilisateur de Mega +. Jacky 1. 48.49.86.41.

Urgent ! Vds Amstrad CPC 664 (écran monochrome lecteur de disks, 64 k) + 1 livre + revues + jeux très bon état. Valeur : 3 300 F cédé 2 300 F. Contactez Olivier au 39.52.69.85.

Vds 6128 couleur + 2 joyst. + douubleur joy. + 30 jeux + discology + deplombeur. Garantie encore 1 an. Tbe. Prix : 2 900 F. Tél. : 30.39.87.91. Thierry Vdo.

Vds lots originaux : 11 K7 et 2 disc 800 F le lot + revues (29) 25û F le lot. Tél. : 56.38.68.63. entre 10 et 12 h pour plus d'information.

Vds Amstrad CPC 664 mono + imprimante 2160 + traitement de texte + synthétiseur vocal + 200 jeux + 40 revues + disquettes de synthétiseur. Le tout pour 5 000 F au lieu de 8 500 F.

Vends Amstrad CPC 464 couleur + synthé. vocal +, nombreux jeux et utilitaires + livres. Le tout en bon état : 2 500 F. Tél. : 51.32.74.99.

Vds Amstrad CPC 464 + K7 1 500 F à débattre lecteur disk + disquettes 1 600 F à débattre. Appelez après 19 h au 34.68.34.14. (Le lecteur est sous garantie).

Vds originaux CPC 464 20 à 70 F + nbx livres à 10 F. Pour avoir la liste écrire à Michaël Forrire 3 rue de Calcutta 62217 Achicourt.

Vds 6128 CLR + 5"1/4 Vortex (GAR) + souris + lect. K7 + 80 disks + 2 jeux + housse + 100 revues + etc valeur 14 000 F vendu 7 000 F. Tél. : 44.20.20.62. (Oise).

Vends CPC 464 couleur cassette + cassettes utilitaire + jeux + nombreux livres + 3 gros livres ordinateur le tous 2 500 F à débattre. M. Bellanger après 18 h. Tél. : 39.93.99.97 (95).

Vds Amstrad CPC 464 coul. sous gar. état neuf + nbx logiciel originaux (jeux nouveautés, lorigraph, Gest. Fam.) + crayon dat. le tout 2 500 F.

Vds 6128 coul. Tbe (comme neuf) + housse + doubleur joy + livres + 40 jeux le tout : 2 500 F + Graphiscope II 500 F. Téléphoner après 18 h au 43.68.76.00.

Vends CPC 464 couleur + nombreux jeux et utilitaires + notice + doc. le tout 1 700 F. Tél. : 40.94.76.65. HB ou le 43.50.73.67. Après 19 h. Thierry.

Vds ordinateur de poche graphique Casio. Prix : 1 000 F. 8 ko de Ram (ext. à 40 ko). Basic et assembleur. Housse. Etat neuf. 1 300 F. Tél. : 48.66.11.99.

Vends Amyag + CPC + Microsoft trad + cahiers d'Amstrad + heb. Dogiciel à moitié prix ! Faire liste des nº à Roussel J.Christophe Roullée 72670. Tél. : 43.97.83.09.

Coupon-Réponse à renvoyer accompagné de votre chèque de 25 F à :
AM-MAG, Services PA
5-7, rue de l'Amiral Courbet
94160 Saint-Mandé

Guide des Spécialistes AMSTRAD

06 — CAGNES/MER - ANTIBES

UN NOUVEAU
GAME'S
LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX
LE 15 DECEMBRE 1988

67, Bd du Maréchal Juin
Tél. : 93.22.55.21

06 — NICE-St LAURENT DU VAR

MICRO 3000

15 années d'expérience
Distributeur agréé
AMSTRAD

L'accueil, le conseil et la compétence réunis

Entrée ou sortie CAP 3000
Galerie supérieure
GALAXIE 3000
Av. Léon Béranger
06700 - St LAURENT DU VAR
Tél. : 93.07.44.22

13 — MARSEILLE / AIX-EN-P.



INFORMATIQUE
CONSEIL - FORMATION - MAINTENANCE

Micro-ordinateurs AMSTRAD
Périphériques et accessoires
+ de 500 logiciels et jeux
Librairie spécialisée CPC et IBM PC
Démonstrations permanentes

74, rue E. Rostand, 13006 Marseille
Tél. : 91.53.70.57
6, rue Mazarine, 13100 Aix-en-Provence
Tél. : 42.27.00.40

42 — SAINT-ETIENNE

FRANCE DISQUETTE®

Spécialiste
AMSTRAD

- Grand choix de logiciels : jeux, éducatifs
- Grand choix de joysticks
- Périphériques et accessoires
- Meuble et librairie micro
- Promo permanente 6128 couleur
- Disquettes tous formats.

34, rue de la République
Tél. 77.21.26.28

42 — SAINT-ETIENNE

JAGOT ET LEON

ELECTRONIQUE ET MICRO-INFORMATIQUE

SPECIALISTE AMSTRAD
et Victor

DIGITALISEUR D'IMAGES
et SERVEUR MINITEL

17, Rue des Alliés
42100 - Saint-Etienne
TEL : 77.33.13.82

51 — REIMS

LOGIMICRO

REVENDEUR QUALIFIÉ
CONSEIL
AMSTRAD

DES PROFESSIONNELS AU SERVICE DES PARTICULIERS ET DES ENTREPRISES

- Pus de 500 titres logiciels et livres
- Maintenance et formation
- Démonstrations PC 1512

2, avenue de Laon
51100 REIMS
Tél. : 26.47.44.14

57 — METZ

AMSTRAD



Tél. :
87.75.61.43
87.36.09.18

AMSTRAD
1 et 15 rue de la Fontaine
57000 METZ

75 — PARIS

Microfolie's
les spécialistes AMSTRAD

PRIX SPECIAUX:

collectivités, C.E. groupements d'achats, fonctionnaires, étudiants, V.P.C. (catalogue sur demande contre 4 timbres à 2.20 frs)

75009 PARIS
40 BIS RUE DE DOUAI
Tél : (1) 48 78 76 77
Métro : Blanche

76 — ROUEN

CONSEIL COMPUTER

20-21, quai Cavelier de la Salle
76100 Rouen - Gauche,
Tél. : 35.63.36.06

AMSTRAD

- ordinateurs
- logiciels
- périphériques
- livres
- hi-fi vidéo
- vente et crédit par correspondance

Revendeur agréé

78 — VELIZY/SAINT-QUENTIN

GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

Centre Commercial Vélizy 2
Tél. : 34.65.18.81
Centre Commercial St-Quentin-Ville
Tél. : 30.57.13.43

78 — VERSAILLES

Microfolie's

les spécialistes AMSTRAD

Etudes, conseils, matériels, logiciels, formation, S.A.V.
livraison sur stock
Gamme complète
(catalogue sur demande)
LE SERVICE INTEGRAL
78000 VERSAILLES
4 RUE ANDRE CHENIER
TEL : (1) 30 21 75 01
78100 SAINT GERMAIN EN LAYE
13 RUE DES LOUVIERS
TEL : (1) 34 51 71 11

80 — AMIENS

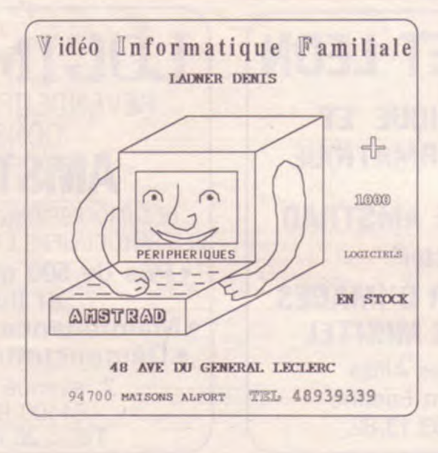
CENTRAL BUREAU

AMSTRAD Revendeur AGRÉÉ

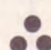
MICRO
HIFI
VIDEO
S.A.V.

4, rue Florimond Leroux
80000 AMIENS
Tél. : 22.91.64.80

94 — MAISONS-ALFORT



SPECIALISTES AMSTRAD



Si vous souhaitez figurer dans ce guide, contactez :

MICK au
43.98.22.22



VENTES

Vends micro Amstrad PC 1512 écran coul. + imprim. disque dur 20 Mo ens. ou séparement servi 3 mois. Tél. : 65.34.20.90.

Vends clavier CPC 6128 azerty + 30 disk 1 500 F vds imprimante DMP 2000 et adaptateur péritel à débatre + synthé vocal TMPI à Leourier Yuels Tél. : 69.42.21.96. Essonne.

Cause achat PC 1640 vends disk CPC pas chers liste contre timbre Mouasseh 132 La Piazza 93160 Noisy/Gr.

Vends discs 3" pour CPC 6128 jeux utilitaires news 40 F piece liste à Pierre Gherbier 139, rue Roger Salengro appt 123 93700 Drancy.

Vds CPC 6128 coul. excel. état + textomat + devpac + 5 disc + 3 livres (bible, routines, lect.) pour 2 500 F. Tél. :43.35.26.38.

Vends Amstrad 6128 couleur + 50 disk 3 200 F imprimante DMP 2000 : 1 000 F lecteur 5"1/4 80 pistes compatible autre ordinateur 1 000 F. Patrick. Tél. : 43.50.87.43.

Cause 5"1/4 vds tout mon stock 3" et originaux liste C. Timbre chanal 32 rue de Rilly-La-Montagne 51100 Reims.

ACHATS

Achète lecteur 5"1/4 Jasmin ou Vortex + disk 3" - s'adresser à : Bourgoin Xavier, Borde Haute 82210 Castelmayran - Tél. : 63.95.40.39.

Achète lecteur 5" 1/4. Vds logiciel (interface kit nº 26 Amstrad Magazine) Tél. : 98.68.86.99.

Achète prix neuf, jeux sur disc 3" de pref. : Little Computer People, southern Bell + Heathrow, Scoobydoo, MC Lesage Tél. : (1) 64.37.40.46.

Achète 6128 couleur + log. 2000 F environ Tél. : 73.63.63.80. Province

DIVERS

Cher. correspondant possédant Amstrad 464 avec lecteur de disc. pour échange de jeux et prog. dans Colmar Tél. : 89.23.28.90.

Cherche AM MAG nº 3 et cahiers d'Amstrad Magazine nº 2 - 3 - 6 en bon état. Ecrire à Créantor 3012 Résidence Melaine Raizet Abymes 97139

Cherche correspondants PC 1512 pour échange Idées et logiciels. Mr Rodolphe Paschini 32, bis rue du 8 Mai 76300 Sotteville. Rouen.

Attention nouvel arrivage de kits 5"1/4 pour 664 - 6128 (alim., lecteur DF, cordon, disquette d'essai) 1 000 F ou 1 200 F suivant année de l'ordinateur. Pour tous rens. Té. : 39.72.68.66.

Micromag Fanzine CPC s/disk 3" nº 2 (Nov - Dec) 40 F par chq Banc ou CCP, ou doc s/dem (joindre 1 env. timbr) à Stéphane Carre, 12 rue de Colmar 59290 Wasquehal.

Ramasoft présent : compil. fabuleux logiciels originaux (jeux + util.) uniq pour TT CPC : D : 60 F C (2) : 50 F - J. Margulis 11, rue Benne 91470 Limours

Vous voulez gagner entre 5 000 et 1 5000 F (voir plus) envoyer enveloppe à 2,20 F (docu.) Barbou Franck 10, rue Bossuet le Mans 72000.

ECHANGES

Cherche contact pour échange de logiciels sur CPC. Tél. : 61.51.13.94. demander Fredéric. ADR : 15, rue Joseph d'Olivier. 31600 Muret.

CPC 6128 cherche contacts pour échanges jeux. Possède news (Rastan...) réponse assurée. Braga fredérik 64, Cour du Théatre 69480 Anse.

LES GEANTS DE L'ARCADE

U.S. GOLD

II

REVENDEURS!
BENEFICIEZ DE CONDITIONS EXCEPTIONNELLES
POUR LA FIN DE L'ANNEE : COMMANDEZ DIRECTEMENT
CHEZ L'EDITEUR SFMI 92 94 36 00
BP 114 06561 VALBONNE SOPHIA ANTIPOLIS

STREET FIGHTER™
Passionant et prenant, Street Fighter est l'un des jeux d'arts martiaux les plus remarquables qui aient été conçus à ce jour. L'action est intense et vous emmène dans cinq endroits pleins de couleur pour combattre 10 des adversaries les plus durs et les plus méchants que vous ayiez rencontrés.



SIDE ARMS™
La mission: le lieutenant Henry et le sergent Sanders doivent sauver le Globe Bleu. **La menace:** le tyrannique Bozon qui veut détruire la terre et exterminer ses habitants... De l'action à go go, un graphisme superbe et une excellente façon de tester vos réflexes!



SHACKLED™
Déchainez votre imagination. Vos amis sont prisonniers dans le château mystérieux. Déjouez vos ennemis: déliverez vos amis, échappez – vous à chaque étape, et alors seulement, vous aurez la liberté!




BIONIC COMMANDO™
Le seul espoir que nous avons de recouvrer notre monde et reconstruire nos vies se trouve dans les mains de notre force d'élite des Commandos Bioniques avec leurs membres téléscopiques, leur armement sophistiqué et leur pouvoir bionique.

DESOLATOR™
Votre mission en tant que MAC est de vous battre pour vous frayer un chemin à travers le château appartenant à KAIROS le grand Satan et de libérer les enfants retenus prisonniers derrière de mystérieux miroirs.



AMSTRAD CPC
CASSETTE
AMSTRAD CPC
DISQUETTE



GUNSMOKE™
Il y a cinq étapes à difficultés progressives, une animation avec action rapide sur graphisme de fond détaillé, qui font de Gunsmoke une épreuve de force de chasse et casse, de pillage à Go Go et de Feu à volonté pour les enthousiastes arcades qui aiment tirer pour un rien!

Ecrans tirés de versions différentes

U.S. Gold France, BP3, Zac des Mousquettes, 06740 Châteauneuf de Grasse, France.



Ne sous-estimez pas le CPC, ne le laissez pas tomber! Tandis que nous lancions cet S.O.S. dans notre numéro de septembre, les programmeurs de chez Titus mettaient la dernière main à un jeu étourdissant qui ouvre une ère nouvelle à nos machines préférées : Titan, un casse-briques d'un genre nouveau, est plus rapide qu'un 16-32 bits ! ! Il sort en priorité sur CPC.

Titan

Editeur : Titus
Genre : Mega casse-briques
Graphisme : ★★★★★
Difficulté : ★★★★
Intérêt : ★★★★
Appréciation : ★★★★★
Machine : CPC

La présentation du jeu donne le ton. Tandis que 256 noms étranges défilent dans une fenêtre de score (peut-être figurerez-vous parmi eux), un mode d'emploi succinct s'inscrit dans une autre. Le générique apparaît dans le bandeau du bas, en scrolling vertical. Mais attention ! N'écourtez pas la présentation ! Car, ensuite, vous apprendrez qu'il aura fallu huit mois de travail acharné pour créer *Titan*, ainsi que vingt litres de bière, huit kilos de papier, quarante-sept crayons en bois et cinq tubes d'aspirine. Et ce n'est pas fini ! Vous aurez droit en prime au texte intégral de la fable "Le Corbeau et le Renard".

Vitesse lumière

Le premier tableau n'est pas très complexe : c'est un avant-goût, juste une petite prise en main. La raquette (une sorte *de réticule) occupe le centre* de la fenêtre carrée et les briques à détruire sont disposées tout autour. Mais dès le premier mouvement de joystick, tout l'écran se déplace à *une vitesse vertigineuse.*
En réalité, le jeu est bien plus vaste que la fenêtre. Un scrolling multidirectionnel permet de l'explorer. En long, en large et en travers, sans aucune limitation, la fenêtre file en tous sens, rattrapant la balle que la raquette doit frapper. La fluidité du scrolling laisse rêveur : aucune saccade, aucun scintillement. La perfection même.
Pour parvenir à ce résultat, des fonctions méconnues du microprocesseur ont été mises en œuvre. Le Z-80 qui équipe le CPC a littéralement été dopé. *Titan* va donner mauvaise conscience aux programmeurs qui l'avaient sous-utilisé.

Un coup d'accélérateur

Titan compte quatre-vingts tableaux, tous irréprochables sur le plan graphique. Les motifs en toile de fond sont tous somptueux et les briques *joliment dessinées. Comme* tout casse-briques qui se respecte, certaines d'entre elles ont des particularités.
Les briques grises sont facilement détruites au simple *contact de la raquette, d'au*tres peuvent être poussées plus on les survole avec la raquette, plus elles deviennent résistantes, risquant d'enfermer balle ou joueur. Les variantes sont nombreuses et de plus en plus ardues au fur et à mesure que l'on progresse dans les tableaux.
Titan est rapide ? Eh bien voilà mieux : au contact d'une certaine brique, votre raquette est projetée à la place de votre balle qui elle, se retrouve à la place de la raquette. Le déplacement est fulgurant, tellement rapide qu'une sorte de rémanence subsiste à l'écran !
Un soin extrême a été apporté à la réalisation. Les briques sont d'une taille plus que confortable avec de belles couleurs. Frappez doucement une tête de mort choisie avec discernement : au premier contact, elle grimace, ensuite elle perd un os, puis un autre, elle fait une dernière moue et disparaît au quatrième impact. *D'autre en revanche vous fe*ront perdre une vie ou aideront à passer au niveau suivant.
Chaque tableau surprend par ses inventions ; tâches d'huile *(ça glisse !), portes de sorties,* briques animées, passages sélectifs, les inventions sont foisonnantes. Il est vrai que d'autres casse-briques nous *avaient habitué aux trouvailles* et que *Titan* de ce côté, ne pouvait démériter. La force avec laquelle on frappe la balle détermine sa vitesse et certains effets sont même possibles pour dévier la trajectoire. On peut même l'immobiliser sous la raquette afin de la relancer !

Un futur classique

Neuf vies sont octroyées au départ. Le tableau le plus élevé atteint sans en perdre une est automatiquement noté sur la disquette. Ainsi, lors d'un jeu ultérieur, il sera possible de reprendre *Titan* à l'un des niveaux déjà exploré avec succès. Vos résultats sont enregistrés sur la disquette : à vous de progresser dans le score. Après le "game over" en lettres flamboyantes, un feu d'artifice est tiré en l'honneur du vainqueur.
Rien que pour admirer les performances dont un CPC est capable, *Titan* se doit de figurer dans votre logithèque. Les inconditionnels du casse-briques seront comblés : *Arkanoïd*, — jusqu'alors une référence en la matière —, en prend même un sacré coup de vieux avec ses petits sprites et sa raquette qui ne connaît que les aller-retours.
Le chef d'œuvre de Titus *marque une date dans l'his*toire des CPC : si quelqu'un désormais ose encore dire avec condescendance *"Ce n'est jamais qu'un 8-bits"*, montrez-lui donc *Titan* !

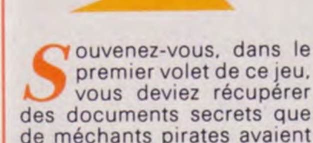
Bernard Jolivalt





Cybernoïd II The Revenge

Après Exxolon et Cybernoïd, Raffaele Cecco, l'un des programmeurs à succès de Hewson, récidive. Il nous propose Cybernoïd II, un tchac-tchac-poum-poum à réserver aux inconditionnels du genre.



Souvenez-vous, dans le premier volet de ce jeu, vous deviez récupérer des documents secrets que de méchants pirates avaient dérobés. Parvenu au dernier tableau de votre aventure, vous aviez poussé un Ouf de soulagement.
Quelques années se sont écoulées. Vos bons vieux ennemis, entre temps, se sont réorganisés. A bord de vaisseaux spatiaux encore plus sophistiqués, ils ont pillé les entrepôts de la Fédération. A vous de récupérer la cargaison volée.

Le choix des armes

En plus des mitrailleuses juxtaposées à la carlingue de votre appareil, vous disposerez d'un armement qui n'est certes pas d'une originalité délirante mais qui a fait ses preuves. Un assortiment de bombes un peu fanstasques notamment, puisque certaines sont bondissantes et éclatent dans une splendide gerbe orangée, faisant voler en éclat les ennemis, d'autres sont à retardement à moins qu'elles n'explosent sans raison apparente. Le seeker est une bombe à tête chercheuse qui fonce bille en tête sur sa cible. Efficace. La smart, quant à elle, se déplace à une vitesse fulgurante contrairement au tracer qui rampe au bord du terrain, détruisant tous les obstacles qu'il rencontre.

Y'Alien à faire ?

Pour récupérer les cargaisons volées, vous devrez impitoyablement abattre les vaisseaux ennemis. Ceux-ci, en explosant, libèrent les fruits de leurs larcins. Précipitez-vous dessus afin de les stocker dans vos soutes.
Surprise : vous trouverez parmi la marchandise récupérée d'autres armes dont une partie de vaisseau, munie d'une mitrailleuse, qui s'ajoute à l'arrière de votre embarcation augmentant ainsi sa puissance de feu, et cette boule suivie d'étoiles qui tourne amplement autour de votre appareil en anéantissant toutes les installations aliens qui se trouvent sur son passage. Mais attention, vos adversaires sont prompts à la riposte ! Ils possèdent des armes défensives particulièrement redoutables tels ces canons enveloppés d'un blindage qui s'ouvre et se ferme sans discontinuer, ainsi que d'horribles gargouilles géantes qui crachent interminablement des missiles.



No scrollings...

Le jeu ne procède pas par scrollings. Il affiche des écrans successifs. Le vaisseau bleu que vous maniez ainsi que les véhicules intersidéraux de vos ennemis bénéficient d'une animation parfaite, sans saccades : ils glissent littéralement dans le décor. Les bruitages sont, comme d'habitude chez Hewson, excellents. Il n'en est pas de même de la musique, exécrable malgré la partition signée Dave Rodgers, celui-là même qui avait écrit la charmante et humoristique mélodie de *Nebulus*.

Jean-Pierre Boghossian

DANS LE LABYRINTHE DES COMPILATIONS

Noël est proche. Les éditeurs de logiciels déversent sur le marché les nouveautés qui vont créer l'événement. Mais que deviennent les titres qui avaient fait notre bonheur l'an passé ? Loin de disparaître à tout jamais, les plus prestigieux d'entre eux nous reviennent groupés en compilation. Ce "come back" permet aux joueurs les plus désargentés d'acquérir de grands classiques à des prix abordables. Reste que le choix d'une compilation est souvent ardu, surtout quand aucun lien de parenté n'unit les titres. Nous avons débroussaillé pour vous la jungle des "compil".



Fabuleux

SUPRÊME CHALLENGE (Beau-Jolly)

Cinq titres d'enfer pour cette compilation et deux thèmes : la réflexion et la simulation. *The Sentinel* est un jeu étrange où vous devrez échapper aux regards d'une sentinelle tout en la localisant. Quant à *Tetris*, c'est ce fameux rangement de pentominos soviétiques. Les jeux qui suivent sont du même niveau : *Elite*, entre autres, vous met aux commandes d'un cargo spatial. Le voyage sera mouvementé et les transactions serrées. *Ace II* est un simulateur de vol basé sur un chasseur à réaction, une petite merveille. Je réserve pour la fin le chef d' uvre qu'est *Starglider*, la référence en matière de simulateur de vol au ras d'une planète lointaine. *Suprême Challenge* est une compilation de très haut vol !

Arcade en vrac

12 JEUX EXCEPTIONNELS (Gremlin Graphics)

Douze titres au programme ! Un octet de plus et tout éclatait ! Le cocktail est honnête : deux tiers de jeux géants qu'accompagnent des softs de moindre envergure. Au menu figurent *Cybernoïd* et son vaisseau de combat suréquipé ainsi que *Exolon* avec ses centaines d'écrans bourrés d'humanoïdes malfaisants et *Nebulus*. À eux seuls, ils justifient cette compilation qui comprend aussi *Northstar* (un petit bonhomme qui combat les extra-terrestres avec un fléau d'armes), *Hercules* voué à ses lourdes tâches, *Mask* et *Venom Strikes Back* d'après le dessin animé de la télé ainsi que *Master of the Universe* du même tonneau.

Ajoutons-y, pour faire bonne mesure, le donjon diabolique de *Rana Rama*, la castagne internationale de *Blood Brothers* et *Marauder* (sur le thème toujours apprécié de la voiture flingueuse). Un jeu se démarque des autres : *Deflektor* qui fait largement appel aux neurones du joueur puisqu'il s'agit d'orienter un rayon laser vers une cible en se servant des règles élémentaires d'optique.



Mask.

Riches et célèbres

LE DÉFI DE TAITO (Imagine)

Moitié moins de jeux pour cette compilation, mais la qualité est au rendez-vous. *Arkanoïd 1 et 2*, les maîtres du casse-briques, le vieux biplan de *Flying Shark* qui se bat encore vaillamment et le tout récent *Target Renegade* se partagent la place avec les jolies baballes de *Bubble Bobble* et les maudits Aliens de *Slap Fight*. Rien que du graphisme de haut vol et une sono d'enfer.


Thundercats.

Poing levé et manette calée

FIST AND THROTTLES (Elite)

Cinq titres d'un bon niveau, à commencer par *Enduro Racer*, *Buggy Boy*, une course de voitures de plage renversante. Côté arcade, nous trouvons le célèbre *Dragon's Lair*, le télévisuel *Thundercats* et pour finir *Ikari Warrior*, un jeu aux relents militaires.

Cross et mutants

OCEAN 5 STARS (Ocean)

Pour illuminer vos écrans cathodiques en ces longues soirées hivernales, voici cinq stars ludiques. Première étoile : *Enduro Racer*, un grand classique de la simulation de motocross. Toujours dans le domaine des sports mécaniques, *Crazy Cars* et ses grosses bagnoles. Suivent le superbe et bestial *Barbarian* de Palace Software, *Rampage* avec ses monstres velus qui fracassent les buildings et le bondissant *Wizball* à la recherche de bulles de couleurs pour ramener la lumière dans son terne univers.


Rampage.







Match à l'ombre
GAME SET AND MATCH 2
(Ocean)

Les amateurs de joystick sportif s'éclateront avec *Match Day 2*, une simulation de football, *Basket Master*, *Championship Sprint* (un tout petit circuit auto), la moto vertigineuse de *Super Hang-On*, adaptation réussie de la borne d'arcade ou encore *Steve Davis Snooker* (un billard anglais remarquable), *Track & Field*, du golf avec *Nick Faldo plays the Open* et le cricket avec *Ian Botham's Test Match*. Tous ne sont pas d'un excellent niveau. Cependant, ils forment un tout très intéressant pour une somme assez modique !



Tout nouveau tout beau
FORCES MAGIQUES
(Magic Bytes)

Venu d'Allemagne, cet éditeur propose une compilation de choc avec la *Panthère Rose*, *Western Games*, les agents très spéciaux *Smart & Clever*, *Operation Nemo* et une course à travers les sables sur *Dakar 4x4*.

De tout un peu
HISTORY IN THE MAKING
(US Gold)

Quinze softs mis en boîte, qui dit mieux ? US Gold a raclé ses fonds de tiroir pour concocter cette rétrospective pour le moins éclectique. Si votre cœur balance entre plusieurs genres, voici en vrac de quoi assouvir vos envies : les labyrinthes de *Gauntlet*, *Express Raider*, *Impossible Mission*, *Infiltrator*, *Spyhunter*, *Kung Fu Master* et son acolyte *Bruce Lee*, *The Goonies*, *World Games*, *Road Runner* (beep beep !) et les illustres *Beach Head* (batailles en mer). On reprend son souffle et on continue sportivement avec *Leader Board*, une splendide simulation de golf, *Super Cycle* et *World Games* et, sur un registre différent, un *Raid over Moscow* à ne pas confondre avec le Cessna over la même capitale. Une compilation qui s'adresse aux boulimiques.





ACTION D'ARCADE

L'equipe SNK vous presente un des plus grand succès de jeu d'arcade maintenant disponible en version pour micro-ordinateur. Ce jeu palpitant à plusieurs niveaux se dèroulant verticalement vous entraîne au coeur des jungles et des villes en ruine d'une nation aux mains d'un cruel oppresseur. Votre but; la liberté ...Le seul moyen d'y parvenir: la guérilla!

GUERRILLA WAR

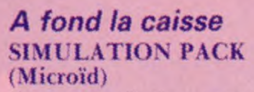
SNK
Shin Nihon Kikaku Corp.

COMMODORE
AMSTRAD



REVENDEURS!
BENEFICIEZ DE CONDITIONS EXCEPTIONNELLES POUR LA FIN DE L'ANNEE COMMANDEZ DIRECTEMENT CHEZ L'EDITEUR SFMI 92 94 36 00
BP 114 06561 VALBONNE SOPHIA ANTIPOLIS

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.



A fond la caisse
SIMULATION PACK
(Microïd)

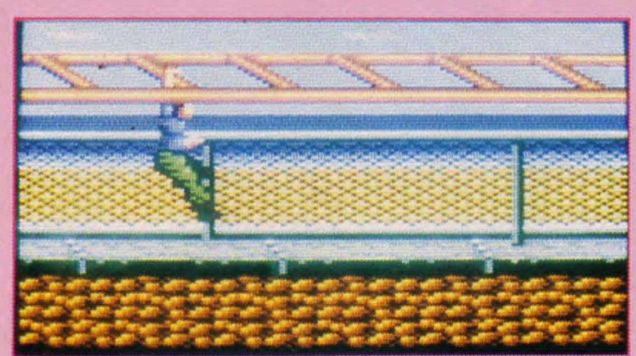
Une compilation garantie 100 % française signée Microïd qui nous offre trois magnifiques simulations pour égayer les fêtes : *Quad*, une course de motos à quatre grosses roues, *Super Ski* et *Grand Prix 500 cc*, trois softs à vivre intensément.



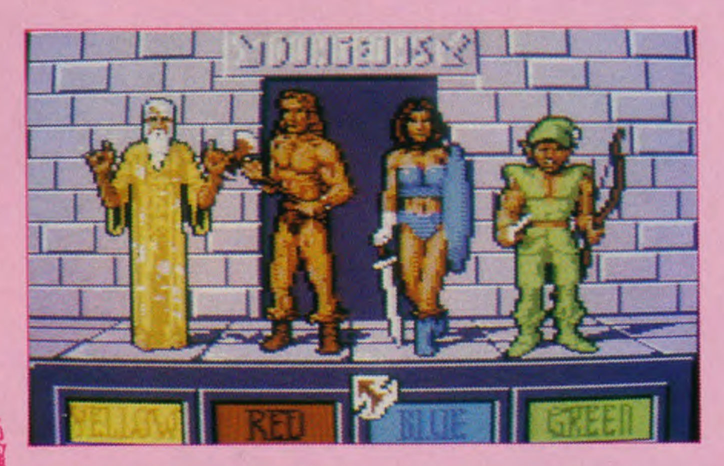
Quads.

Guerre épée
OCEAN DYNAMITE
(Ocean)

Le sanglant *Platoon*, le violent *Predator* et le vindicatif *Karnov* sont le plat de résistance de ce menu fort alléchant. J'allais oublier *Combat School*. Nous retrouvons aussi les folles voitures *Crazy Cars* ainsi que l'inquiétant *Salamander*. Vous aurez aussi le privilège de visiter le monde géométrique de *Driller* et de connaître la mitraillette ravageuse de ce pauvre *Gryzor*, perdu entre jungle et souterrains. Une compilation à mettre en bonne place dans votre logithèque.



Combat School.



PC HIT N°2
(Ocean)

Pas terrible, me direz-vous à propos de cette compilation, mais sur PC elles sont suffisemment rares pour être signalées. Elle sont disponibles, de surcroît, sur les deux formats de disquettes de cette machine. Le cocktail est varié : le grand *Arkanoïd*, *Green Beret* et *Gryzor* pour jouer au petit soldat (plutôt deux fois qu'une) et le merveilleux *Wizball* en quête de couleurs. Le joystick est fortement recommandé, sauf pour *Arkanoïd*. Une mauvaise surprise : son prix, prohibitif !

Label et les bests
LES BESTS D'US GOLD
(US Gold)

"Une compilation gigantesque". Hormis la présence de *Gauntlet 2*, les autres logiciels volent assez bas ! Que ce soit *Rolling Thunder* et ses otages à libérer, *California Games* d'Epyx (qui a de quoi rougir devant son auguste frère *Winter Games*) le modeste *720°* (à faire avec un skate-bord) ou l'ignoble conversion d'*Out Run*, il n'y a pas de quoi pavoiser.



Dans la terrible jungle de Gryzor.

L'ÎLE

Disponible sur
Amstrad disquette











photos d'écran sur Amstrad disquette







photos d'écran sur Amstrad cassette



1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 16 1 48 98 99 00

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente





Stryfe.

Exxos nous exauce

ERE HITS I, II et III
(Ere Informatique)

Le premier volume nous offre une balade en hélicoptère avec *Mission II*, une plongée dans les profondeurs coralliennes de *Pacific* et une infinité de flippers à créer grâce à l'inusable *Macadam Bumper*. La seconde livraison comprend *Crafton & Xunk* (un classique !), *Eden Blues* qui, comme son nom ne l'indique pas, est une prison d'où il faudra sortir, un *Saï Combat* plein de savates et le robotique *Robbbot*. Et pour finir, un poker sous *Tensions*, les dédales de *Despotik Design*, le véloce *Stryfe* avec son charmant village envahi par des monstres et *Contamination* (de toute la planète). Bref, pour chaque volume, de la belle et solide ouvrage.



Remuant et labyrinthique

LES GÉANTS DE L'ARCADE
(US Gold)

La demi-douzaine de titres navigue entre castagne et labyrinthes. *Gunsmoke* est un western plein de villages indiens et de hors-la-loi. Mais c'est contre les Bozons venus de l'espace que vous devrez vous battre dans *Side Arms*. Dans *Bionic Commando*, vous aurez le bras long (et artificiel), afin de vous défendre. Retour sur terre avec *Street Fighter* à classer dans les rixes de bas-quartier. Au chapitre des labyrinthes, citons *Shackled* (vous devrez de surcroît délivrer des prisonniers) et *Desolator*. Dans ce dernier soft, vous devrez franchir sept niveaux à la force de vos poings et la précision de votre arc.



Side Arms.





Nous espérons que cette "compilation des compilations" aura contribué à éclaircir vos idées au moment du choix des cadeaux de fin d'année. Pour le reste, armez-vous de longues heures de patience et de savoir-faire : il y a de quoi s'occuper !

Christian Roux et B.J



PARTAGEZ LE REVE AMERICAIN
REVENDEURS!
BENEFICIEZ DE CONDITIONS EXCEPTIONNELLES POUR LA FIN DE L'ANNEE. COMMANDEZ DIRECTEMENT CHEZ L'EDITEUR SFMI 92 94 36 00
BP 114 06561 VALBONNE SOPHIA ANTIPOLIS
4X4 OFF ROAD RACING™
4X4 (etc..) est un test de vitesse et de survie. Personnalisez votre véhicule et affrontez les pistes les plus difficiles au monde.
4X4 OFF-ROAD RACING
GOLD, SILVER, BRONZE™
SUMMER GAMES 1
SUMMER GAMES II
WINTER GAMES
Une ultime compilation des plus grandes épreuves sportives jamais produites pour l'ordinateur. Jouez contre l'ordinateur ou contre vos amis et rejoignez les immortels en 23 épreuves captivantes, chacune étant un jeu en elle-même.
GOLD SILVER BRONZE
THE GAMES
IMPOSSIBLE MISSION II
IMPOSSIBLE MISSION II™
"C'est une grande suite à un jeu brillant. Encore plus magnifique qu'on aurait pu espérer''
Zzap 64.
THE GAMES WINTER EDITION™
Affrontez les plus grands de ce monde dans sept épreuves qui testeront votre habileté et votre courage jusq'à la limite.
IAN NAYLOR 88
Photos d'ecran de formats divers.
EPYX L'EXCELLENCE
EPYX
U.S. GOLD
U.S. Gold (France) SARL, B.P.3 Zac de Mousquette, 06740 Châteauneuf de Grasse, Angleterre
Tel: 9342 7144.
THE GAMES WINTER EDITION – Amiga, Atari ST, CBM 64/128, IBM, Spectrum 48/128K, Amstrad.
4x4 OFF ROAD RACING – Amiga, CBM 64/128, IBM, Spectrum 48/128K, Amstrad.
IMPOSSIBLE MISSION II – Amiga, Atari ST, CBM 64/128, IBM, Spectrum 48/128K, Amstrad.
GOLD, SILVER, BRONZE – CBM 64/128, Amstrad, Spectrum.



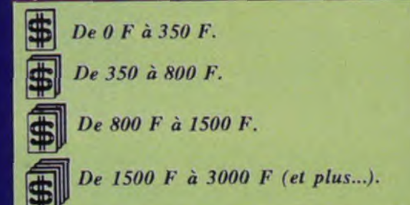
CPC en F

Noël approche et la perspective de joyeu
gonfle déjà votre cœur d'allégresse. Memb
de la famille, votre micro-ordinateur ne de
que de participer aux festivités d'usage.
où jamais de vous (lui) offrir l'accessoir
rêvée, sous le couvert de la tradition
par le plaisir d'offrir et celui de

ête

QUI SUIS-JE ? QUOI M'OFFRIR ?

A chacun son domaine de prédilection : afin d'éviter la triste rigueur d'un catalogue exhaustif, l'idée nous est venue de proposer quelques packages élaborés selon divers profils d'utilisateurs.



Jean-Claude Paulin et Bernard Jolivalt, avec l'aide appréciable d'Alain le Quillec de Général Vidéo, Jean-Pierre Levesque de Loisitech et Cyril Flamain de Micro-Tonic.

LE PROGRAMMEUR FOU

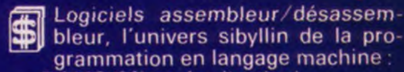
Look : désordonné, du café renversé sur des bouquins épars d'un érotisme torride, genre *Z80 mon amour*.



Accessoires

Les indispensables manuels, nourriture spirituelle de tout programmeur qui se respecte :
- *Le Langage Machine, la bible du 6128, le Grand Livre du Basic (Micro Application).*
- *Clefs pour Amstrad (P.S.I).*
- *La monumentale... "Programmation du Z80"... de Rodnay Zaks.*
- *Techniques et programmation de jeux (Sybex).*

Quelques langages de programmation autres que le Basic résident, très bons pour le jogging mental :
- *Forth F83 (Jedi).*
- *Hisoft Pascal (Amsoft).*
- *Pascal MT+ (Digital Research).*
- *Pro Pascal (Prospero Software).*
- *Pro Fortran (Prospero Software).*



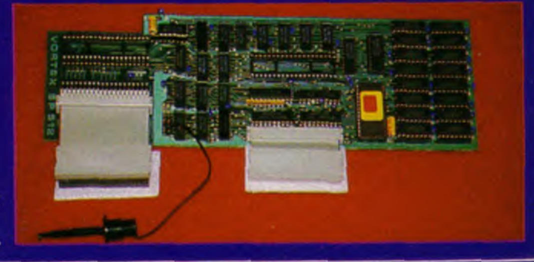
Logiciels assembleur/désassembleur, l'univers sibyllin de la programmation en langage machine :
- *DAMS (Micro Application).*
- *Devpac 80 (Hisoft).*
- *Pyradev (Pyramide Software).*

Compilateur Basic, dernière tentation du programmeur pour accélérer l'exécution du pépère Basic.
- *Le Messie (Ere Informatique).*

Un éditeur/copieur/exploreur, outil fabuleux aux multiples usages souvent peu catholiques (le pire cauchemar des éditeurs de jeu intégristes) :
- *Hercule II (Esat Software).*
- *Discology version 5.1 (Méridien).*

Lecteur de disquettes, confort, fiabilité, rapidité, liberté, égalité, fraternité :
- *Amstrad DD1 464, parce que les cassettes... Eventuellement un second lecteur 3 pouces FD1 destiné au 6128 ou 5 pouces 1/4 (F1X de Vortex) pour accéder à un autre monde (celui des compatibles PC) ou bien stocker des masses de données à petit prix. À signaler le lecteur 5 pouces 1/4 "MEGA" permettant de stocker 800 ko et commercialisé par Wild West (84760 St Martin-de-la-Brasque. Tél. : 90 77 61 36.)*

Extension mémoire 64 ko ou 256 ko, un peu de gonflette cérébrale... pour votre machine s'entend :
- *DK'Tronics.*
- *Vortex.*



Extension Vortex : la grosse tête assurée.

...s libations ...à part entière ...ande pas mieux ...st le moment ...u l'extension ...honorée ...cevoir.



LE MUSICIEN

Look : branché, petit malin qui se dispense de travailler son instrument depuis que l'ordinateur joue à sa place.



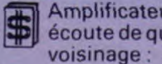
Accessoires

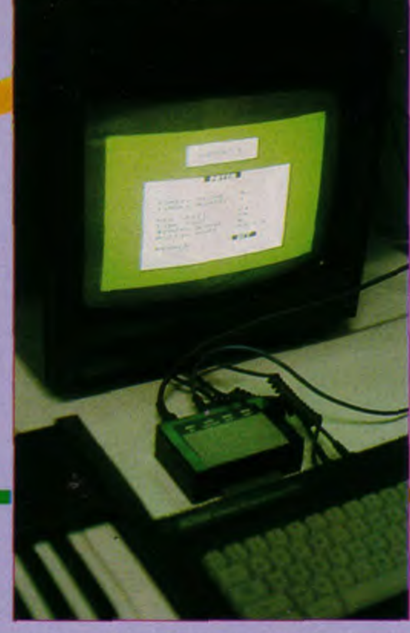
 Logiciels musicaux trois voix, permettent selon leurs performances (consultez à ce propos le tonitruant dossier "musicalement vôtre" du n° 34 d'*Am-Mag*), une programmation relativement aisée du P.S.G. (Générateur Sonore programmable).

— *Music Pro (Music Logiciel).*
— *The advanced Music System (Firebird).*
— *Magic sound (Henri Bittner).*
— *Music studio (Cobra-Soft).*

 Boîte à rythmes digitale, zim boum badaboum ! Pour ceux qui ont le rythme dans la peau :

— *Amdrum (Cheetah Marketing) est un véritable séquenceur rythmique programmable fourni avec des kits de percussions aux sonorités réalistes (trois cassettes transférables sur disquette). Il se présente sous la forme d'un boîtier enfichable dans le port d'expansion, prolongé d'un cordon muni d'une prise cinch destinée à un quelconque amplificateur.*

 Amplificateur stéréo avec enceintes, écoute de qualité, enchantement du voisinage :


Interface Midi Clavius : et de un...

— *Speech synthesiser SSA-1 (Ampli, enceintes et synthèse vocale anglaise).*
— *Enceintes amplifiées Walky Music.*

 Interface MIDI et séquenceur enfin disponible sur CPC et PCW, autorisant à partir de l'une de ces machines, l'exploitation d'instruments MIDI (Synthétiseur, expandeur, tout instrument équipé d'un convertisseur MIDI). Le CPC fait désormais partie du monde de la musique :

— *Interface MIDI + séquenceur 8 pistes (CPC) ou 12 pistes (PCW) commercialisé par Clavius ; métronome, bouclage sur chaque piste, MIDI sur les 16 canaux, synchro MIDI, prémixage des pistes, sauvegarde des séquences, fenêtre bloc-note.* Clavius — 19, rue Houdon 75018 Paris. Tél. : (1) 42 62 90 19.

— *Interface MIDI + séquenceur 16 pistes EMR Miditrack Music System CPC et PCW d'Electromusic Research, commercialisé par Loisitech ; présentation par icônes, 99 songs par piste, répétition indépendante par piste, contrôle dynamique (filtres "system exclusives"), mixage des pistes, transposition, métronome, bouclage, etc.* Loisitech — Centre Commercial Terminal 93, 93106 Montreuil Cedex. Tél. : (1) 48 59 72 76.

 Synthèse vocale française, il ne lui manquait que la parole :

— *Vocal synthétiseur (Techni-music), la même chose + une enceinte Walky Music (ensemble et prix spécial fêtes).*



Interface MIDI Electronic Research : et de deux...

Vocal synthétiseur : les moyens de le faire parler.

Amdrum : zim badaboum!


LA PLUS GRANDE COMPILATION
DE SPORTS
JAMAIS
VUE!
Marquez un but, prenez le drapeau à carreaux, mesurez-vous à Nick Faldo au golf, au billard, donnez l'acquit à Steve Davis mais au cricket, maniez la batte avec dextérité contre Ian Botham. Entrez dans l'arène des athlètes et battez-vous dans le 100 mètres, le saut en longueur, le javelot, le 110 mètres haies, le lancer du marteau et le saut en hauteur. Si toutes ces épreuves ne vous ont pas épuisé, rentrez des paniers au basket et si cela n'est pas suffisant, d'autres défis vous attendent! Demandez GSM2, les toutes dernières compilations d'épreuves sportives disponibles pour les ordinateurs
REVENDEURS!
BENEFICIEZ DE CONDITIONS EXCEPTIONNELLES POUR LA FIN DE L'ANNEE. COMMANDEZ DIRECTEMENT CHEZ L'EDITEUR SFMI 92 94 36 00
BP 114 06561 VALBONNE SOPHIA ANTIPOLIS
MATCH DAY II
IAN BOTHAM'S TEST MATCH
BASKET MASTER
CHAMPIONSHIP SPRINT
ATARI
KONAMI
TRACK & FIELD
NICK FALDO
Open
SNOOKER
SUPER HANG-ON
SEGA
GAME SET AND MATCH
2
VOUS Y TROUVEREZ
TOUS CES JEUX
FANTASTIQUES.
ocean
AMSTRAD
AMSTRAD
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

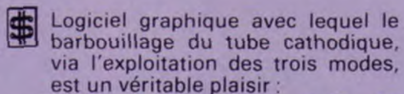


L'ARTISTE

Look : bohème au négligé savamment étudié pour faire croire au génie pauvre et méconnu.



Accessoires



Logiciel graphique avec lequel le barbouillage du tube cathodique, via l'exploitation des trois modes, est un véritable plaisir :

— The Advanced Art Studio et Ocp Art Studio (Rainbird); sans doute le plus performant à l'heure actuelle.

— Salut l'artiste (Amsoft); un grand classique apprécié et toujours commercialisé.

— 3D Space Moving (Micro Application); réalisation et évolution dans l'espace d'objets en 3D.

Tablette graphique, dont le coût élevé est largement compensé par la facilité d'emploi, permet de dessiner de façon "naturelle" (tablette/crayon) :

— Graphiscop II (N.M.C); les moindre déplacements du crayon sur la tablette se répercutent à l'écran. Un maximum d'options disponibles accessibles par icônes. Idéale pour la conception de pages écran.

— Grafpad II CPC et PCW (Hegotron); offre en outre un créateur d'icônes et une fonction texte sophistiquée. Les trames sont disponibles.

Stylo optique, dont le simple contact sur l'écran du moniteur adresse directement la mémoire écran. Souvent critiqué pour son imprécision, mais enfin, bon...

— Electric Studio Pen 464 ou 6128; avec logiciel performant. DK'Tronics; peut être utilisé seul, ou avec le logiciel fourni utilisant icônes et menus déroulants.

— Light Pen graphics program (PCW); le PCW a lui aussi son stylo.

Interface de transfert de logiciels et de sauvegarde graphique, régal des collectionneurs de pages écrans.

— Multiface II+ "Romantic Robot"; boîtier magique enfichable sur le port d'ex-



pansion, rend possible la sauvegarde sur disquette ou cassette de n'importe quelle image écran. Permet également la copie personnelle de logiciels.

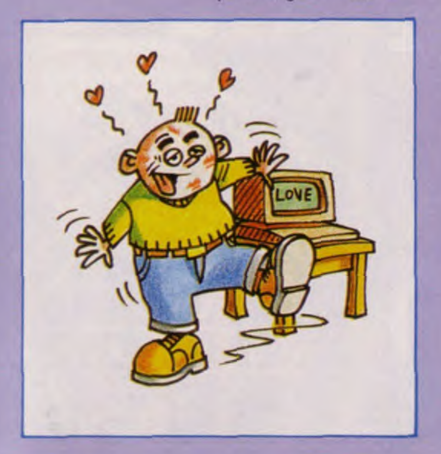
Imprimante couleur, fini la grisaille, vive la quadrichromie.

— Star LC 10 couleur; matricielle à impact, impression à partir des trois couleurs primaires mixables (rouge, jaune, bleu).

— Okimate 20; Thermique, impression à partir des trois couleurs primaires mixables.

LE MINITELISTE

Look : yeux cernés, santé ravagée par les messageries roses et les factures de téléphone gratinées.



Accessoires

Modem, c'est plus classe qu'un minitel ringard :

— DTL 2000 plus (Digitelec); accès au réseau transpac et autres.

Emulateur minitel, le CPC fait office de Minitel, mais la transmission est assurée par un vrai minitel :

— Mercitel CPC 1, 2 et 2R.

Kit serveur/téléchargement/répondeur/archivage de page vidéotexte pour partager ses phantasmes :

— Arsène (ERE).

— Amserv 6128 (APC & SCITE).

— Kentel.

— Servitélec (Vidéomatique).



Arsène : un bel effet au bout du fil.

SKATEBALL



Screenshot on ST
Screenshot on ST
Screenshot on PC
Skateball, la simulation sportive du futur qui combine à la fois les émotions du football américain et les techniques du hockey sur glace.
Sur la patinoire, vous devrez affronter une équipe qui saura vous montrer sa tenacité. A vous d'éviter impérativement les obstacles et les crevasses mortelles qui parsèment la glace.
Marquer des buts coûte que coûte, telle est la devise du Skateballer et telle doit être la vôtre maintenant.
Votre but : gagner mais d'abord... survivre !
Amiga, ST, PC : 249 F.
Amstrad, C 64, Disc : 189 F.
Amstrad, C 64, K7 : 149 F.
Disponible dans les meilleurs points de vente et les FNAC
fnac
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
UBI SOFT
UBI Soft
Tél. (1) 48 98 99 00



L'EDITEUR

Look : vétilleux, s'imagine être le patron d'un important groupe de presse dont il est l'unique journaliste. Toujours à court de rubans d'imprimante (et de lecteurs).



Accessoires

Logiciel de mise en page performant intégrant à la fois un traitement de texte et un utilitaire graphique. Idéal pour la conception de notices illustrées, journaux, etc. :

— *AMX Page Maker (Wings) avec souris AMX (facultative) ; seul logiciel de ce type dont la renommée n'est plus à faire, autorisant un véritable travail de mise en page combinant texte et graphisme.*

Une confortable collection de fontes pour ses logiciels préférés.

Souris et sa doudoune en peluche.

— *AMX mouse (Advanced Memory Systems LTD & AMSOFT) ; souris très docile avec quatre programmes séduisants : AMX Art (logiciel de dessin très complet), Icone Designer (créateur d'icônes réutilisables), Pattern Designer (créateur de trames) et AMX Control (gestion basic de la souris).*

Traitement de texte de bonne facture, au service de votre talent douteux de plumitif :

— *Tasword, Semword (Tasman Software - Sémaphore).*

— *Textomat (Micro Application).*

Logiciel graphique, voir un peu plus loin du côté de chez l'artiste.

Scanner graphique pour repiquer/-digitaliser photos et documents de magazines concurrents :

— *Scanner Dart ; intallé sur la tête d'impression d'une imprimante DMP 2000 ou 2160, transforme une image collée au papier listing, en données numériques exploitables graphiquement par l'ordinateur.*

Imprimante donnant un sens à tout ce qui précède (on ne va tout de même pas faire un remake du dossier "Faites bonne impression" paru dans le n° 36 d'*Am-Mag*) :

— *Amstrad DMP 2160.*
— *Epson LX 80 ou 800.*
— *Star LC 10 ou 24-10.*
— *Citizen 120 D.*
— *Etc.*

AMX Mouse : la souris docile.



LE MANIAQUE

Look : impeccable, plis de pantalon parfaitement parallèles, haleine fraîche, aucune trace de pellicules sur le veston.



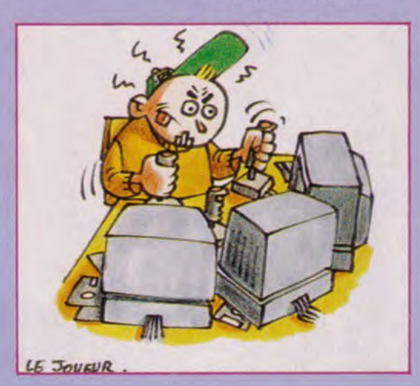
Accessoires

Kit de nettoyage, avant que de l'herbe pousse entre les touches et que des moisissures constellent l'écran.

— *Valise de nettoyage écran/clavier (RPS) ; bombe de gaz neutre comprimé,*

LE JOUEUR INVETERE

Look : excité, rêve de disposer de vies infinies après la mort avec voyages gratis en hyper-espace.



Accessoires

Collection de Joysticks, véritables symboles phalliques par lesquels le joueur exprime sa virilité (en le prenant sur les genoux) ou son agressivité (avec le Terminator en forme de grenade à main).

— *A la main : le futuriste Navigator de Konix et le Konix Sega qui ressemble à un galet.*





Valise RPS : spéciale maniaque.



Support moniteur : pour une bonne orientation.





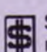
Kits de nettoyage tous formats.

tissus, papier imbibé d'un produit anti-statique pour décrasser l'écran.
— Clean Line 3" disquette (Magnetic Technology Media); disquette de nettoyage et flacon de produit détergent destinés au lustrage de la tête de lecture.


Housses, capots, boîtes, protégeant CPC et disquettes de la pollution ambiante qui caractérise votre bureau poussiéreux.
— Difficile de citer toutes les marques, farfouillez chez votre revendeur.


Tapis souris, peluche souris, agréés par la société protectrice des animaux.


Ecran de protection, à coller par Velcro sur le cadre du moniteur pour le confort de vos yeux exhorbités que guette la conjonctivite.
— CRT Filter en tissu.
— CTM 644, idem.


Support de moniteur et d'imprimante, remplaçant avantageusement un vieux Bottin ou une pile d'anciens *Am-Mag*.

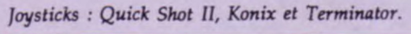
— Quick Shot. Les grands classiques durs à l'ouvrage, tout pleins de microswchitches. Réponse rapide assurée.
— Le poids lourd : le Cobra. Une enclume à l'épreuve des gros bras. Indestructible.
— Pour les esthètes : le Crystal ou le minuscule Executive Joystick de Loriciels. Et pour ceux qui tiennent leurs distances : le Joystick Camerica à liaison infra-rouge, efficace jusqu'à six mètres !

Câble doubleur de joystick, pour joueurs siamois.

Tous les jeux du marché : Voir dossier jeux du Papa Noël Jean-Michel Maman (ha, ha ! très drôle).

Un éditeur/copieur/exploreur pour la confection de copies dites "personnelles" (si les protections le permettent) et l'octroi de vies infinies par de savants bidouillages.
— Discology 5.1 (Méridien); ergonomique à souhait, puissant, rapide, le plus apprécié du moment.

Un interface de transfert tel que Multiface II+ (déjà évoqué chez "l'artiste"), ou bien encore Mirage Imager Turbo (Duchet Computers).



Joysticks : Quick Shot II, Konix et Terminator.





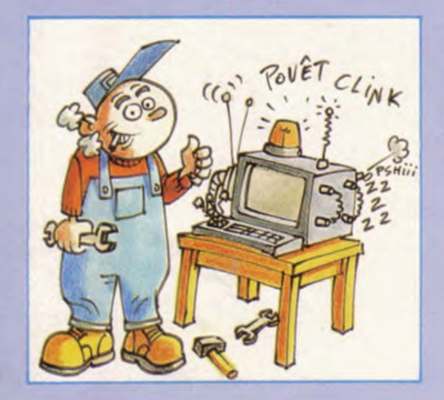




Computing Experimental. l'invasion des robots!

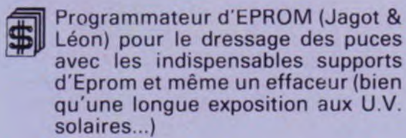
LE BIDOUILLEUR HARD

Look : bleu de travail troué par la soudure, espère construire un jour sa propre machine.



Accessoires

ROM CP/M (Graduate Software). Met votre CPC directement sous un CP/M enrichi de commandes supplémentaires. Plus pro qu'Amsdos.



Programmateur d'EPROM (Jagot & Léon) pour le dressage des puces avec les indispensables supports d'Eprom et même un effaceur (bien qu'une longue exposition aux U.V. solaires...)



Traceur de courbes/scanner : le monstre à deux têtes.





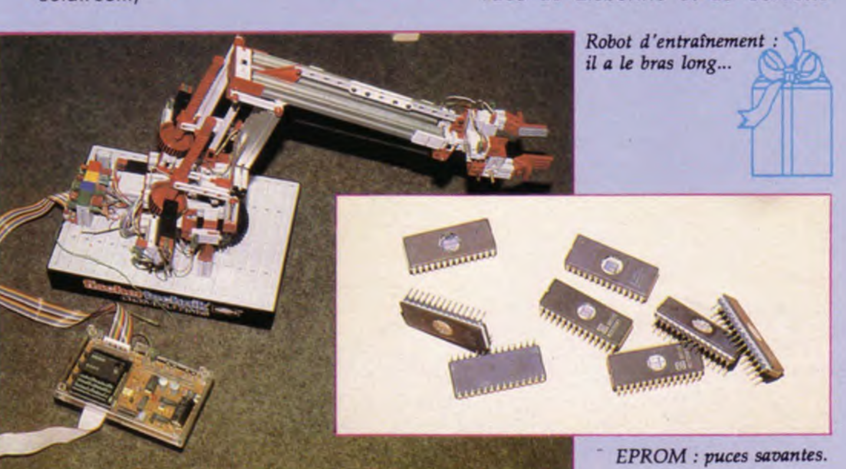
Robot en kit Fischertechnik avec interface idoine, en vente chez Micro-Tonic ; super cadeau pour les fêtes, les joies du mécano et de la robotique réunies, de quoi se prendre pour un génie du bricolage, même affublé de doigts gourds et boudinés. *Micro-Tonic — angle des rues de Lisbonne et de Corvetto 75008 Paris. Tél. : (1) 45 22 57 20.*

— Boîte de construction ; permet la création de dix périphériques allant du petit ascenseur jusqu'au tableau graphique.

— Robot d'entraînement ; un magnifique bras robot à trois axes de mouvement équipé de moteurs pas à pas, barrières lumineuses à infrarouges, etc. Précision du positionnement au millimètre près.

— Traceur de courbes/scanner ; dessine avec une précision inférieure à 0,5 mm des graphiques sur papier de format A4. Une tête de lecture photo électrique installée à la place du stylo transforme cette table traçante en véritable scanner.

— Computing expérimental ; boîte de construction dont les éléments permettent, entre autres, la construction d'un petit robot soudeur et d'une tortue. Cette dernière obéit à quatre ordres élémentaires de déplacement et s'offre le luxe d'un équipement sensoriel sophistiqué (cellule photoconductrice et thermistance).



Robot d'entraînement : il a le bras long...

EPROM : puces savantes.

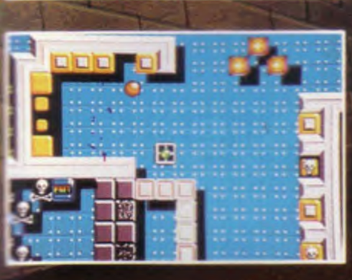
Interface série, destiné à transmettre nos données loin de toute xénophobie informatique.
Interface série RS 232 (Amstrad) ; conversion de la sortie parallèle en sortie série norme RS 232.



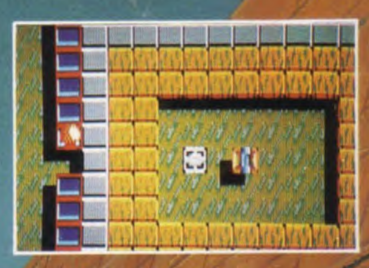
AMIGA
ATARI ST
PC
AMSTRAD CPC
SPECTRUM
C 64/128

















TITUS

28 TER AVENUE DE VERSAILLES — 93220 GAGNY — TÉL. : (1) 43 32 10 92